
















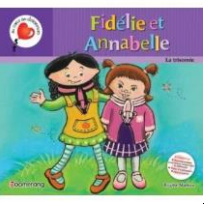


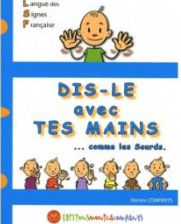

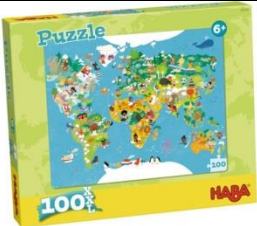
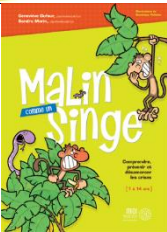




Malle VIVRE ENSEMBLE

Intitulé	Public	Descriptif	Visuel
Secouris	à partir 7 ans	1 plateau de jeu - 110 cartes - 6 pions 24 médailles - 1 dé	
Jeu des 7 familles/ Les bons gestes Secouris	à partir 5	42 cartes	
Eco domino	à partir 5	1 boîte de jeu	
La politesse ça sert à quoi	tout public	1 livre	
Les bons conseils de Célestin	tout public	Santé : 1 DVD	
Les Philo-fables pour vivre ensemble	tout public	1 livre	
Ça fait mal la violence	tout public	1 livre	

Jeu Passeports citoyen	à partir 6 ans	1 tapis souple 6 pions en bois en 6 couleurs 1 dé de 1 à 6 96 cartes 1 règle du jeu	
Reflex'attitude – Tolérance et coopération		1 mallette de rangement 12 cartes 12 croix rouges en plastique 1 notice pédagogique.	
Trimory	à partir 3 ans	1 jeu	
Edukta Santé	a partir de 8	1 jeu	
Protégez votre enfant des accidents domestiques	tout public	1 livre inpes	
Fille ou garçon ?	tout public	1 livre	
As'truc mémo la sécurité à la maison	à partir 3 ans	30 jetons as 'truc mémo 1livret de conseils prévention	
Hand in hand	à partir 3 ans	36 cartes illustrées, 2 dés à symboles	

<p>Bien vivre ensemble, c'est l'affaire de tous !</p>	<p>A partir de 7 ans</p>	<p>Jeu éducatif sur les violences scolaires</p>	
<p>On devrait ? on devrait pas ? pareil ? pas pareil ?</p>	<p>A partir de 7 ans</p>	<p>2 jeux de cartes-Questions (44 cartes par jeu - 144 questions par jeu)</p>	
<p>Fidèle et annabelle : la trisomie</p>		<p>1 livre</p>	
<p>1 jeu parachute</p>	<p>3 /6</p>	<p>1 parachute</p>	
<p>Keski jeunesse</p>	<p>+ 10 ans</p>	<p>4 casques anti-bruits, 12 paires de lunettes (4vision floue, 4vision tubulaire, 4vision borgne), 8 bandeaux...</p>	
<p>Dis-le avec les mains.. comme les sourds</p>	<p>Dès 3 ans</p>	<p>1 livre</p>	

Vivre avec un handicap		1 livre	
Puzzle HABA carte du monde	Dès 6 ans	1 puzzle	
Malin comme un singe	7 à 14 ans	1 livre+ 1 poster (livre à photocopier si besoin)	
Si tu étais...	Dès 7 ans	1 jeu de cartes avec les petits citoyens	
Vive le civisme	Dès 3 ans	Cinq fables : solidarité, respect, politesse	

Objectifs généraux :

- Préparer les enfants et les jeunes à comprendre les enjeux d'une citoyenneté active.
- Donner aux enfants de vraies responsabilités et leur permettre d'apprendre la citoyenneté.
- Permettre l'émergence d'une conscience sociale, citoyenne, pacifique face aux inégalités et aux diversités.
- Développer le respect de l'être humain et de sa dignité, le sens de la justice, de la paix, de la solidarité et de la responsabilité

Liens vers d'autres ressources :

- <http://www.citoyendedemain.net/pdf/pratiques-gouvernementscolaire.pdf>
- <http://www.unicef.fr/>
- <http://www.citoyendedemain.net/pdf/ateliers-transport-en-copains.pdf>
- <http://www.vinzelou.net/le-projet/presentation>
- www.citoyendedemain.net/ateliers/solidarite-paroles-enfants
- <http://www.vinzelou.net/vinz-et-lou-et-le-handicap/accueil>
- <http://www.grenierdesarah.org/index.php/fr/avant-propos>
- <http://www.vinzelou.net/vinz-et-lou-apprentis-citoyens/educateurs>
- <http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/mes-conseils>

Composition de la malle :

SECOURIS



La boîte contient : 1 plateau représentant la France –

- 1 dé, 6 pions de couleur
- 24 jetons de couleur
- 24 cartes destination
- 86 cartes questions/réponses et la règle du jeu

Objectif(s)

Etre sensibilisé aux risques d'accidents à la maison. Apprendre de façon ludique les gestes qui sauvent lors des accidents de la vie courante.

Contenu

Secouris est un jeu de plateau permettant de jouer de 2 à 6 joueurs ou par groupe.. Ce jeu sur les gestes qui sauvent vous entraîne de ville en ville sur la carte de la France. A chaque étape, une question liée au secourisme, aux accidents de la vie courante et à la santé est posée au joueur. Ce jeu est validé par la Croix-Rouge française, le Samu, les pompiers et le Ministère de l'Intérieur aussi, il a été récompensé de la médaille d'or du concours Lépine 2004.

SECOURY :

« Secouris » est un jeu de carte permettant de jouer de 2 à 6 joueurs ou par groupe



- **Public** : 6 à 7 ans et 8 à 10 ans
- **Objectif** : Etre sensibilisé aux risques d'accidents à la maison. Apprendre de façon ludique les gestes qui sauvent lors des accidents de la vie courante

Les sept familles sont :

- les produits dangereux,
- la trousse de secours,

- les dangers à la maison,
- les dangers du jardin,
- les dangers des vacances.

Il est complété par une règle de jeu.

ECO DOMINO

A partir de 3 ans



L'enfant associe les dominos des bons et des mauvais comportements.
Thèmes abordés : l'eau, les énergies, les déchets et les ordures.
En carton épais.
48 dominos, 1 règle du jeu. Un domino - L. x l. 10,5 x 9,5 cm.

JEU PASSEPORT CITOYENS

Etre citoyen au quotidien. Sur le chemin qui les mène de leur maison à l'école, les enfants sont confrontés à des événements qu'ils vont devoir résoudre par des actions citoyennes (environnement, sécurité, relation avec les autres).



Contenu

- 96 cartes,
- 6 pions,
- 1 dé en bois,
- 1 tapis de jeu 55 x 55 cm



À partir de 6 ans.

Conditionnement

Tapis 55 x 55 cm en polyester avec dessous en latex antidérapant (lavable en machine à 30°). Rangement dans un tube extrêmement résistant pour y rouler le tapis et ranger les pièces de jeu.

ATTITUDES POSITIVES : Tolérance et coopération

- 12 cartons de jeu
- 12 croix rouges
- 1 guide pédagogique avec mode emploi

Objectifs psychopédagogiques

- Jeu d'observation permettant de travailler sur les valeurs de la tolérance et la coopération.

Système de jeu et conseils d'utilisation

Jusqu'à 12 enfants peuvent participer.

-Distribuer les 12 cartons de jeu et les 12 croix à chaque joueur.

- Chacun des joueurs observe les quatre images de son carton.

-Il place ensuite la croix sur l'attitude inappropriée.

-Système d'autocorrection : retourner ensuite le carton de jeu pour vérifier que le choix est correct.

Distribuer à nouveau les cartons de jeu entre tous les joueurs et recommencer l'opération jusqu'à ce que tous les enfants aient joué avec les 12 cartons de jeu.



TIMORY : Jeu de mémoire et d'astuces

Objectifs : TRIMORY est un jeu très simple qui permet de reconstituer facilement la chaîne de secours dans l'ordre : **Protéger, Alerter, Secourir.**



Règle du jeu : Retourner les cartes Protéger, Alerter, Secourir dans le bon ordre pour pouvoir les remporter. Attention à ne pas retourner les produits dangereux !

Le joueur qui détient le plus de cartes Trimory à la fin de la partie a gagné !

- A travers le mécanisme ludique de ce jeu, l'enfant apprendra dès son plus jeune âge les concepts essentiels des gestes de premiers secours
- Caractéristiques techniques : 24 cartes cartonnées.
- Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs

Durée de la partie : 15-20 minutes



EDUKTA SANTE : Jouer à mieux préserver sa santé, dès l'âge de 8 ans

Un jeu de plateau de 56cm x 45cm, plié en 3, qui comporte : 220 cartes dotées de 2 questions/réponses par carte, des accessoires (4 pions, en perles de verre et un

dé) et 3 feuillets avec la règle de jeu, différents dessins de bases d'anatomie et des informations complémentaires.

Le parcours proposé se compose de 4 thèmes :

- «Connaissance» (55 cartes) pour découvrir, apprendre le corps humain ;
- «Prévention» (55 cartes) pour apprendre à conserver son capital santé (addictions, nutrition, etc.);
- «Réflexion» (55 cartes) pour se creuser un peu la cervelle (devinettes, charades, etc.);
- «Action» (55 cartes) pour bouger, rire et se détendre (exercices, expériences, etc.).

Observations du Comité Paritaire

Bon outil ludo-éducatif, complet et bien élaboré. Il est conseillé pour une utilisation collective en classe dans le cadre d'un projet pédagogique sur la santé. Il peut aussi être utilisé en centre de loisirs, ne nécessitant pas pour l'animateur de connaissances particulières.

AS'TRUC MEMO



Les jetons verts représentent les actions correctes et sécurisées, les jetons rouges les actions dangereuses. Les plus jeunes pourront trier les jetons et assembler les paires. On passera ensuite au jeu de mémoire. Ce jeu est un bon support pour sensibiliser les enfants aux dangers domestiques!

Contenu: 30 jetons en carton (diam. 6 cm - éco conception), dépliant descriptif des 15 actions illustrées (le mixeur, les casseroles, la télévision, marcher pieds nus, la piscine, le fer à repasser, la chaise haute, la baignoire, la baignade, les escaliers, les portes, les produits d'entretien, l'électricité, les couteaux, les fenêtres), règles

Dès 3 ans:

Dispose les Mémos Rouges en pile face cachée et les Mémos Verts autour, face non cachée. Le premier joueur retourne un Mémo Rouge pour découvrir un geste dangereux. Ensuite, il doit retrouver le bon geste avec le Mémo Vert correspondant pour gagner la paire. Le joueur suivant joue.

Dès 5 ans:

Dispose les Mémos Rouges en pile et les Mémos Verts autour, face cachée. Le joueur retourne un Mémo Rouge pour découvrir un geste dangereux. Ensuite, il doit retrouver le bon geste en retournant le Mémo Vert correspondant pour remporter la paire, puis il rejoue. S'il se trompe, le joueur suivant joue. Celui qui obtient le plus de paires gagne la partie.

Dès 7 ans:

Même règle mais tous les Mémos sont étalés face cachée. Le joueur qui retourne un Mémo Vert avant un Mémo Rouge perd la main.

HAND IN HAND



36 plaquettes (6,2 x 6,2 cm). 1 règle du jeu

Un premier jeu de société en bois pour s'initier au jeu de dés. Faire une ronde à l'aide de ces plaquettes en bois avec des enfants avec un chapeau ou sans chapeau, une fille ou un garçon.

Un jeu pour se faire plein de nouveaux amis.

Des enfants joyeux de tous les pays se donnent la main et forment une ronde dès que les images sont placées correctement. Il y a beaucoup de variations possibles.

CA FAIT MAL LA VIOLENCE



Descriptif :

Tout le monde peut être violent, même les petits, La violence, c'est aussi quand les parents se disputent, quand des gifles ou des insultes volent, Et c'est souvent la peur qui provoque la violence, Cet album décline les différentes formes que peut revêtir la violence quotidienne, pour mieux expliquer les émotions et sentiments qui la provoquent et qu'elle induit,

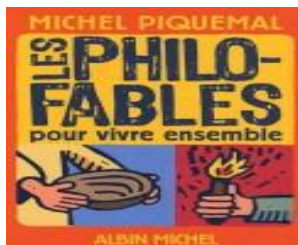
LA POLITESSE CA SERT A QUOI



Zip est un petit oiseau plein de vie, toujours prêt à faire des pitreries. Mais il est aussi impoli et ne pense qu'à lui. A cause de son attitude, son anniversaire se passe très mal. Alors sa maman va lui expliquer à quoi sert la politesse.

LES PHILOFABLES POUR VIVRE ENSEMBLE

Voici réunis 52 histoires philosophiques, contes, mythes et paraboles du monde entier, qui donnent à réfléchir sur la vie en société, la solidarité, le respect... Chaque philo-fable est accompagnée de questions, de repères, de mots-clés... pour aider les enfants, dès 9 ans, à interroger le monde qui les entoure, à s'ouvrir aux autres et à mieux vivre ensemble. Voici une version poche des philo-fables, parues en 2007. Chaque histoire est introduite par les notions-clés qu'elle aborde et est suivie d'un commentaire interrogatif, "dans l'atelier du



philosophe". Le jeune lecteur est amené à réfléchir sur la vie en société, l'entraide, le respect, le racisme, le langage, le devoir... et à questionner ses propres certitudes et comportements. Une initiation au questionnement philosophique par le plaisir des fables.

LES BONS CONSEILS DE CELESTIN (DVD)



DUREE : 3 minutes par épisode

MONTAGE :

Série d'animation de 2001, linéaire. Une situation pose problème, intervention de Célestin, résolution et explications

MESSAGE : personne qui aide à découvrir le monde. Ce monde des adultes est compliqué, un petit fantôme remet Lucas (8 ans) et ses amis sur le droit chemin.

Objectif pédagogique : inculquer des comportements responsables aux enfants.

SCENES DIFFICILES

Aucune, mais certains thèmes ne seront pas compréhensibles pour les petits qui n'ont pas encore quitté le nid familial

VOCABULAIRE : Actuel, simple, proche des enfants

FILLE OU GARÇON



«**Fille ou garçon ?** Difficile de répondre à cette question... »

Il y a les papas et les mamans : ce sont les grands. Il y a les enfants et les bébés : ce sont les petits. Il y a les grands-pères et les grands-mères : ce sont les pleins de rides. Et il y a les filles et les garçons. Comment les reconnaître ? Parfois, c'est très facile, et parfois, c'est très difficile. Mais il y a un moyen de savoir la différence et, alors, plus moyen de se tromper. Vraiment? Avec humour, sans avoir l'air d'y toucher, et une force graphique

étonnante, les deux auteurs réussissent le tour de force de transformer une certitude apparente en une question qui nous interpelle : vraiment, est-ce aussi simple ?

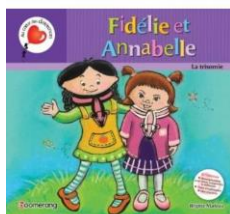
Être une fille ou un garçon, à la naissance, cela va-t-il déterminer toute une vie ?

PROTEGEZ VOTRE ENFANT DES ACCIDENTS DOMESTIQUES



Enfants 0-6 ans Ce livret rassemble conseils et précautions à prendre pour éviter les risques d'accidents domestiques des enfants de 0 à 6 ans. Il indique les bons réflexes mais aussi comment apprendre les dangers à l'enfant. Il passe en revue différentes situations : étouffements, noyades, chutes, intoxications médicaments, produits ménagers et de bricolage), brûlures (eau du bain, objets chauds, liquides et aliments chauds, flammes et incendies), électrocutions.

Fidélie et annabelle : la trisomie



"Moi, c'est Fidélie et Annabelle, c'est mon amie. Annabelle a sept ans et elle a la trisomie. Quand j'étais petite, je pensais que la trisomie, c'était comme une maladie... Que si le docteur lui donnait des antibiotiques, eh bien! elle ne serait plus trisomique. Ma maman m'a dit que ça ne se guérissait pas, mais de toute façon, moi, je l'aime comme ça, Annabelle."

KIDIKOI : Jeu de cartes "On devrait ? On devrait Pas " "Pareil ? Pas Pareil ?"

Dès 7 ans De 2 à 8 joueurs

Des jeux pour être malin dans sa tête et citoyen dans ses baskets !

Que l'on soit en centre de loisirs, en classe ou à la maison, entre copains ou en famille, avec la collection de cartes KIDIKOI, petits et grands partageront leur goût du débat en exprimant leurs opinions sur les choses de la vie.



1 jeu parachute

Le parachute est un outil essentiel pour amuser les enfants, été comme hiver.



Pourquoi introduire un parachute dans votre programmation? L'utilisation régulière d'un parachute améliore l'apprentissage d'habiletés perceptuelles, sociales et physiques. C'est un jeu coopératif et non compétitif et de plus, il permet aux enfants de développer le sens du rythme. Les activités langagières peuvent aussi faire partie de la plupart des jeux de parachute. Jouer avec un parachute est amusant, tant pour les enfants que pour les adultes, et il restera toujours un jeu hors de l'ordinaire. C'est un jeu qui restera toujours un peu magique.

Voici certaines suggestions, faciles et adaptées pour la petite enfance, de jeux à faire avec un parachute :

Pop corn — Faites de petites vagues et ajoutez des balles de tennis sur le parachute.

Rouler les balles — Demandez aux enfants d'essayer de rouler des balles dans l'orifice situé au centre du parachute.

Course à une main — Demandez à chaque enfant de tenir le parachute d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre. Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction. Une autre formule simple serait d'utiliser une pièce de musique comme signal pour changer de direction (on peut, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).

Faire des vagues — Tout en tenant le parachute, tout le monde bouge les bras vers le haut et vers le bas pour faire de petites et de grandes vagues

Soulever le parachute — Demandez aux enfants de lever le parachute bien haut, par-dessus la tête et de le ramener vers le bas. Parlez-leur des bruits doux et des petites brises qu'on entend. Bougez le parachute plus vite et remarquez les différents effets.

Champignon — En se tenant debout, soulevez le parachute de terre jusqu'à la taille en comptant un (soulevons), deux (soulevons) et arrivé à trois, demandez à tout le monde de soulever le parachute au-dessus de leur tête, puis de s'accroupir en tirant le parachute fermement derrière eux. On crée ainsi l'effet d'un champignon au moment où le parachute retombe.

Jeu du chat — Soulevez le parachute bien haut, par-dessus la tête. Demandez à un enfant de courir (sauter, sautiller, tournoyer ou de ramper) jusqu'à l'autre côté avant que le parachute ne descende et le touche.

Pizza — Tendez le parachute, levez-le au bout de vos bras en le faisant tourner soit à gauche et ou à droite pour ensuite le lâcher dans les airs.

Course sur le parachute — Demandez aux enfants de courir sur le parachute, chacun son tour, tandis que les autres enfants font des vagues. Observez pendant combien de temps les enfants peuvent manoeuvrer sur les vagues avant de tomber. La durée de chaque course peut être déterminée par les chants que les enfants choisiront de chanter (c.-à-d., le tour de chaque enfant correspond à la durée de la chanson).

Le va-et-vient — De la position assise, demandez aux enfants de faire un mouvement de va-et-vient en tenant le parachute.



KESKI Handicap Jeunesse

Le Handicap en question, en action et en émotion !

Un support ludique, attractif, confrontant et convivial avec un véritable processus pédagogique

Un jeu pour faire évoluer le regard sur le handicap et développer des attitudes plus justes en adéquation avec les attentes et les besoins des personnes en situation de handicap.

Pour les Jeunes, les familles, les associations, dans le cadre du milieu scolaire, de centres aérés, de centres de vacances... à partir de 10 ans..... et sans limite d'âge !

Le principe du jeu

Un grand plateau de jeu :

Des cartes Informations : on recueille de l'information avec des mini-quiz, des vrais ou faux, des témoignages, pour mieux connaître les différents types de handicaps et leur impact.

Des cartes Actions : invitent à réaliser des épreuves simples handicapantes ou en lien avec un handicap.

Des cartes Handicaps : pour expérimenter de minis situations de handicap pendant 1 ou plusieurs tours afin de « ressentir » et de comprendre de « l'intérieur » le vécu d'une personne en situation de handicap.

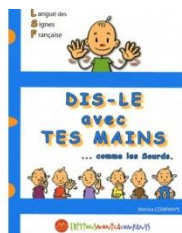
Une fiche personnelle permettra à chaque joueur de garder en mémoire les informations, réflexions et prises de conscience les plus importantes pour lui.

Au cours de la partie, les joueurs sont invités à échanger sur ce qui les étonne et ce qu'ils découvrent.

A l'intérieur de la mallette : tout le matériel pour expérimenter des situations de handicap : 4 casques anti-bruits, 12 paires de lunettes (4vision floue, 4vision tubulaire, 4vision borgne), 8 bandeaux...

Un jeu qui se pratique soit individuellement à partir de 3 joueurs, soit par équipe de 2 ou 3 joueurs au-delà de 10 personnes jusqu'à 30 joueurs.

Durée : entre 1h et 1/2 journée, selon le type d'animation choisie.



DIS LE AVEC TES MAINS

Dictionnaire français-LSF pour initier les enfants à la LSF. Pour chaque signe, vous trouverez une illustration, l'explication technique du signe avec l'image de la configuration (disposition des doigts de la main) et l'illustration du mot. Contient 250 signes-mots essentiels. 78 pages. Dim. 15 x 21 cm. Dès la naissance.

Vivre avec un handicap



De Catherine Dolto, Colline Faure-Poirée

Illustré par Frédéric Mansot

Mine de rien quand on est handicapé on est un véritable héros pour toutes les petites et les grandes choses de la vie.



De 1 à 4 ans

Thèmes : Différence, Famille, Handicap

Catégorie : Albums

Autres propositions d'ateliers :

Afin de proposer d'autres modes d'expression, de poursuivre la réflexion et de mettre en pratique un certain nombre de points abordés, nous proposons différents types d'ateliers :

❖ **Arts plastiques**

Objectifs:

Selon les ateliers, il s'agit d'exprimer sa violence de façon à la sublimer, de réfléchir sur ce que c'est que la violence et comment l'éviter ou de réfléchir à sa perception de la non-violence ou encore de coopérer à travers un travail collectif.

Principe: Il existe à peu près 35 activités arts plastiques différentes mais leur nombre est en constante évolution. Il s'agit de créations collectives ou individuelles

❖ **Théâtre**

Objectifs:

Il s'agit:

- soit de **faire réfléchir collectivement les enfants** sur des situations de violence et les solutions à adopter.
- soit d'**utiliser des jeux théâtraux** pour permettre aux enfants de prendre confiance en eux, d'aller vers les autres, de faire confiance aux autres et de faire ensemble.

Principe: Jeux de rôle ou évolution de petits ateliers sur 4 séances.

❖ Jeux coopératifs ou de coopération

Objectifs:

A travers le jeu:

- vivre avec les enfants des situations de coopération, de recherche de stratégie.
- Prendre conscience qu'on a besoin des autres et de la richesse du groupe.
- Proposer des situations où l'enfant sera amené à parler aux autres.

Principe: Dans ce type de jeux, qu'ils s'agissent de jeux de société ou de jeux sportifs, les enfants ne jouent pas les uns contre les autres, mais doivent s'associer pour atteindre un objectif commun (sauver des animaux, dépolluer une forêt, manipuler une grande toile parachute, porter un ballon etc.). Ces jeux favorisent la participation de tous par l'accessibilité du matériel et la mise en œuvre de conditions de réussite

Évolution des séances:

Réfléchir avec les enfants à la façon d'adapter un jeu classique en jeu coopératif, faire expliquer les règles, transmettre et adapter les apports des jeux de coopération dans un jeu d'opposition (accepter de perdre, aider les autres à progresser etc.)



❖ Grand jeu coopératif « voyage au pays des défis »

Objectifs:

- Rechercher des stratégies en groupe, réfléchir, argumenter, expérimenter.
- Prendre du plaisir à jouer ensemble entre enfants, entre adolescents ou en familles.

Principe: le grand jeu peut se dérouler sur une journée ou sur ½ journée. Il est composé d'une vingtaine d'ateliers très différents afin que chacun puisse être valorisé. Le contenu s'adapte au public, à l'espace et à la durée. Les équipes partent à l'aventure et découvrent des îles étranges aux coutumes diverses. Pour pouvoir y séjourner un défi doit être réalisé. Chaque membre du groupe est indispensable et toutes les équipes peuvent s'entraider. L'objectif est que tous les défis aient été relevés avant les épreuves finales où toutes les équipes sont rassemblées. C'est l'inverse des jeux télévisés de télé-réalité, pour réussir notre voyage ni élimination, ni abandon!

❖ Citoyenneté

Objectifs:

Rendre l'enfant acteur dans son environnement en lui donnant les moyens de s'exprimer ou d'agir dessus.

Principe: A travers le jeu:

- **Temps de parole, débat à thèmes:** permettre à l'enfant ou au jeune de s'exprimer sur un sujet qui le concerne en garantissant la forme (respect, confidentialité, écoute active...) et en l'accompagnant dans sa recherche de réponses. La violence de quoi parlons-nous?
- **Atelier de cohésion :** apprendre à se connaître pour vivre ensemble, permettre à chacun de s'affirmer pour éviter l'apparition de souffre-douleur
- **Club « lâche la violence » :** sur le temps du midi sur une année scolaire en collège ; les contenus sont adaptés aux attentes des jeunes, le projet est élaboré avec eux.
- **Formation à la gestion des conflits et à la médiation par les pairs:** mieux se connaître et connaître l'autre, la communication, identification et reconnaissance des émotions, le conflit et la médiation.
- **Connaître et reconnaître ses émotions et celles des autres:** travail sur le ressenti, le vocabulaire, les besoins et l'expression.
- **Élaboration des chartes de vie:** avec les élèves en partant de la définition du lieu d'accueil, de ses objectifs, des droits de l'élève pour atteindre ses objectifs, puis des devoirs qui en découlent et enfin des sanctions à envisager en cas de transgression.
- **Éducation à l'image et droit à l'information:** Apprendre à décrypter une image et à prendre du recul par rapport aux informations. Découvrir la presse.