



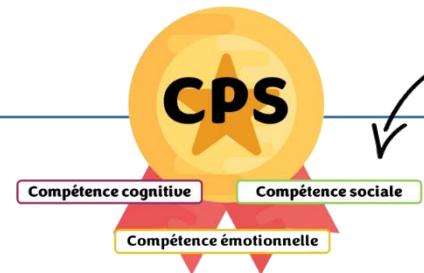
# Le chevalier des temps modernes

Cycle 1 / Cycle 2



## OBJECTIFS

- Identifier et exprimer ses émotions
- Développer une estime de soi ajustée
- Communiquer de façon constructive



## MISE EN ŒUVRE

L'activité proposée dans cette fiche a pour objectif d'aider les plus jeunes à communiquer efficacement entre eux. Le chevalier des temps modernes s'inspire des 4 accords toltèques de Don Miguel Ruiz :

1. Que votre parole soit impeccable
2. Quoi qu'il arrive, n'en faites pas une affaire personnelle
3. Ne faites pas de supposition
4. Faites toujours de votre mieux



### a) **L'accueil : on commence ?**

- Il est possible d'instaurer un rituel pour introduire la séance : un conte, une musique, un jeu, une mascotte...
- Rappeler le cadre et les règles du groupe (besoins du groupe et besoins de l'animateur) : bienveillance, respect, écoute...
- Situer la séance dans un ensemble (*si c'est le cas*)
- Présenter le ou les objectif(s) du jour ; vous pouvez également utiliser le document en annexe 4 pour présenter les différentes étapes de la séance du jour.
- Proposer une organisation spatiale qui change du quotidien : se mettre en cercle sans les tables, aller dans une autre salle qui sera la même pour chaque séance...
- Apporter une régularité dans la réalisation des activités CPS : 1 fois par semaine, tous les 15 jours ou tous les mois.
- Si possible, scinder le groupe en 2 ou réaliser l'activité en coenseignement



b) **L'expérimentation : on joue ?** (phase de contextualisation)



L'enseignant propose aux élèves de visionner une vidéo pour devenir un ou une « chevalier des temps modernes »

<https://www.youtube.com/watch?v=LXzhEyzqImQ>



c) **L'analyse : c'était quoi ?** (phase de décontextualisation)

L'enseignant prépare un tableau avec les 4 éléments : l'épée, le bouclier, la quête, la règle du chevalier (cf. annexe 1)

L'enseignant prend chaque élément du chevalier un à un en revoyant la vidéo partie par partie et questionne les élèves afin de **compléter la définition dans le tableau** :

- **L'épée** : Une parole toujours impeccable (prudente et positive) / Choisir tes mots avec prudence car ils peuvent être une arme.

- A quoi sert cet élément dans la vidéo ?
- Imaginez quels mots doux peut dire le chevalier à sa camarade ? Quelle est la réaction de la camarade ?
- Imaginez quels mots tranchants peut dire le chevalier aux 2 camarades ? Quelle est la réaction des 2 camarades ?



- **Le bouclier** : Quoiqu'il arrive n'en faites pas une affaire personnelle / Que les autres croient ce qu'ils veulent, toi tu sais ce qui est vrai

- A quoi sert cet élément dans la vidéo ?
- Comment le chevalier utilise-t-il son bouclier ?
- Est-ce qu'il faut toujours l'utiliser ?

- **La quête** : Ne pas faire de suppositions / Cherche toujours à savoir plutôt qu'à croire et tu trouveras la vérité

- Quelle est la quête du chevalier dans cette vidéo ?
- Comment a-t-il fait pour connaître la vérité ?
- Quel effet la vérité a-t-elle eu sur lui ?

- **La règle** : Faire toujours de son mieux

- Quelle est la règle du chevalier ?
- Est-ce que la règle est toujours la même chaque jour ? Pourquoi ?

d) **La synthèse : Et dans la vraie vie ?** (phase de recontextualisation)

L'enseignant propose aux élèves de reprendre les 3 premiers éléments du chevalier et de donner un exemple de situation qu'ils vont jouer. **Les exemples peuvent être notés dans le tableau.** L'objectif est d'amener les élèves à s'approprier l'élément afin d'en faire bon usage dans la vie de tous les jours. Un retour sur les émotions ressenties par chacun lors de la scène est nécessaire pour comprendre comment ils ont vécu la situation.



- **L'épée** : Un camarade te dit que tu es méchant / Un camarade te dit qu'il ne veut plus être ton ami.

- **Le bouclier** : Un camarade te dit que ta construction en kaplas est moche / Un camarade te dit que tu es nul en ... / Un camarade te dit que tu ne sais pas jouer au loup.

- **La quête** : Un camarade te dit qu'un autre camarade ne veut pas jouer avec toi / Ton copain ne veut pas te parler.

*Il est possible de préparer en amont les 3 éléments en carton avec les élèves afin de les utiliser lors de la saynète. (Cf. annexe 2)*

e) **L'appropriation personnelle : Ce que je garde**



Réaliser avec les élèves leur porte-clé du chevalier (Cf. annexe 3)

Pour le quatrième élément, on demande aux élèves un défi qu'ils se donneraient pour faire de leur mieux en écrivant le comportement attendu et non celui à éviter :

*Je dis des mots gentils à mes camarades (au lieu de « je ne dis pas de méchancetés »)*

*Je joue avec tous mes camarades (au lieu de « je n'exclue pas mes camarades quand on joue sur la cour de récréation »)*

f) **La clôture : On termine**



Instaurer un rituel pour terminer la séance : une musique, une mascotte, un exercice de détente ...

## SOURCES

Les quatre accords toltèques, Don Miguel Ruiz – Poches Jouvence





<https://enseignerlitteraturejeunesse.com/wp-content/uploads/2018/08/Cours-1-et-2-comment-devenir-chevalier-temps-modernes.pdf>



# ANNEXE 1



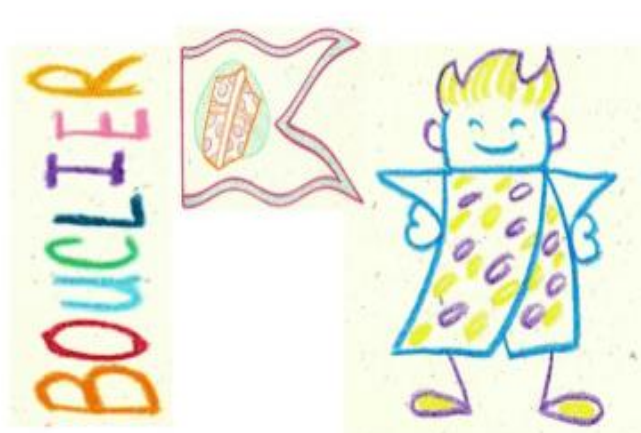
## Affichage Collectif

 <p style="text-align: center;"><b><u>L'EPEE</u></b></p> <p><b><u>Définition :</u></b></p>  <p><b><u>Exemples :</u></b></p>	 <p style="text-align: center;"><b><u>LE BOUCLIER</u></b></p> <p><b><u>Définition :</u></b></p>  <p><b><u>Exemples :</u></b></p>
 <p style="text-align: center;"><b><u>LA QUETE</u></b></p> <p><b><u>Définition :</u></b></p>  <p><b><u>Exemples :</u></b></p>	 <p style="text-align: center;"><b><u>LA REGLE</u></b></p> <p><b><u>Définition :</u></b></p>  <p><b><u>Exemples :</u></b></p>

Pour être un brave chevalier... d'abord avec toi puis avec les autres !



**Choisis tes mots avec prudence car ils sont aussi puissants que des armes !**



**Que les autres croient ce qu'ils veulent, toi, tu sais ce qui est vrai !**



**Cherche toujours à savoir plutôt qu'à croire et tu trouveras la vérité !**



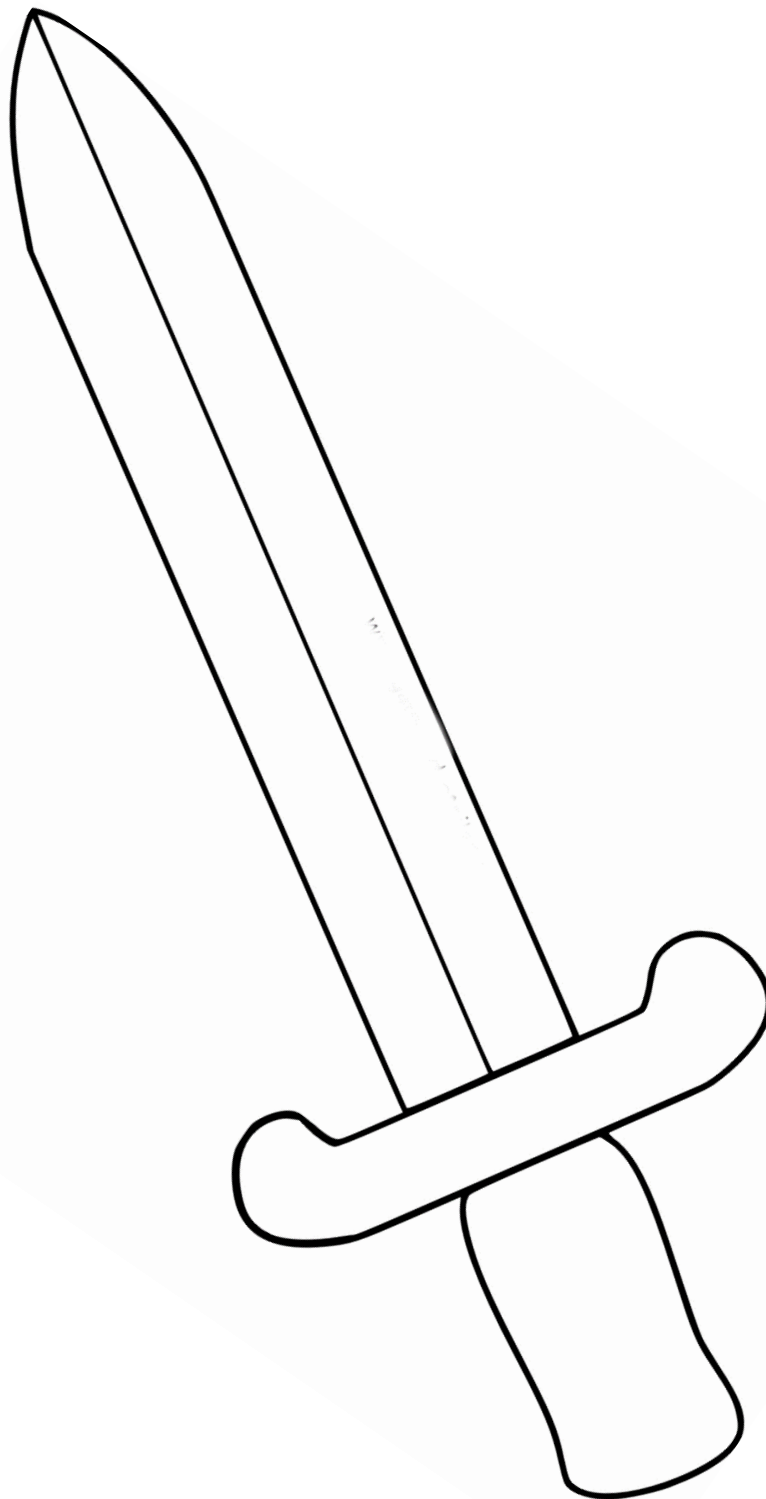
**Fais de ton mieux jour après jour ! Apprends à t'écouter, à te respecter!**

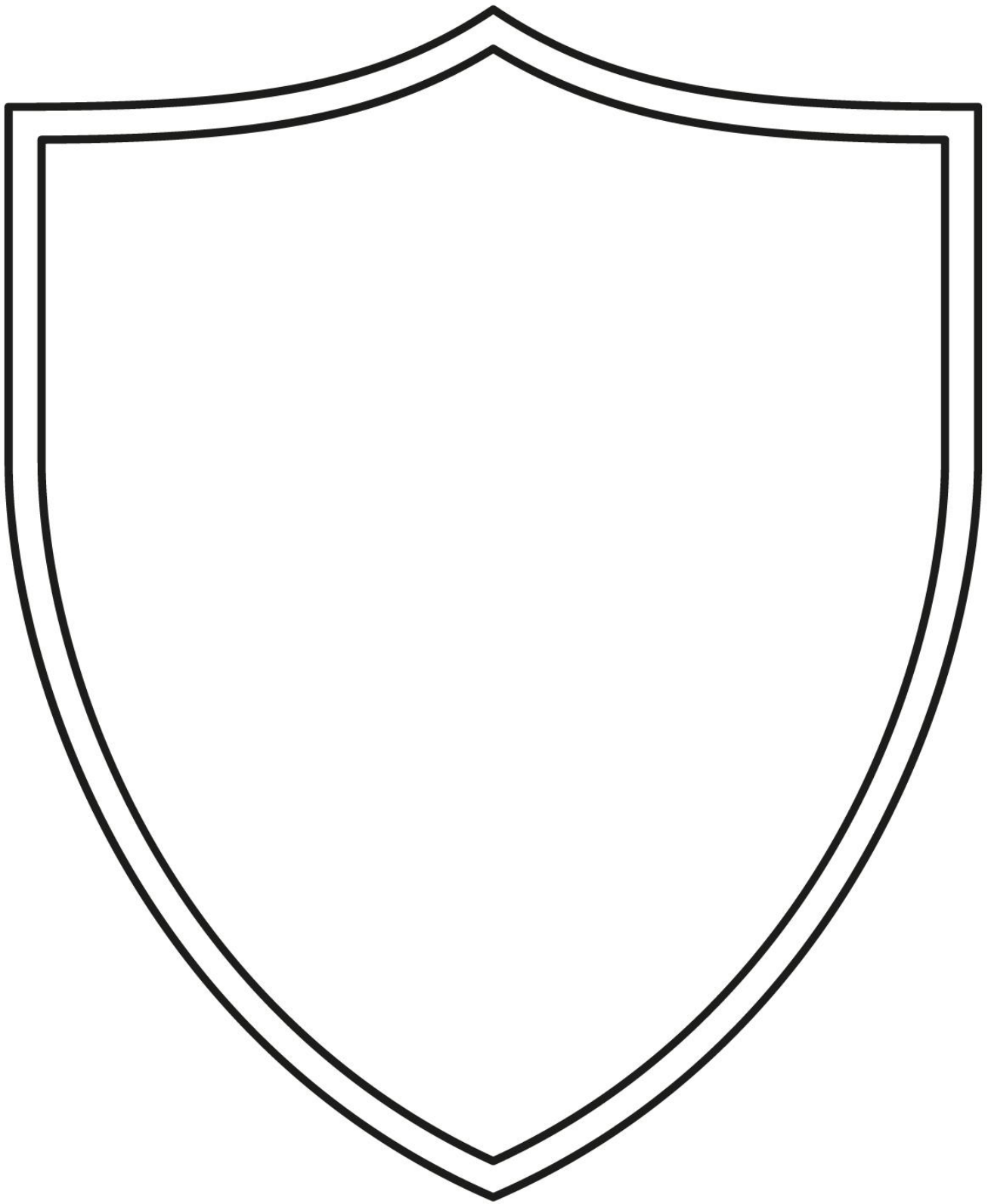


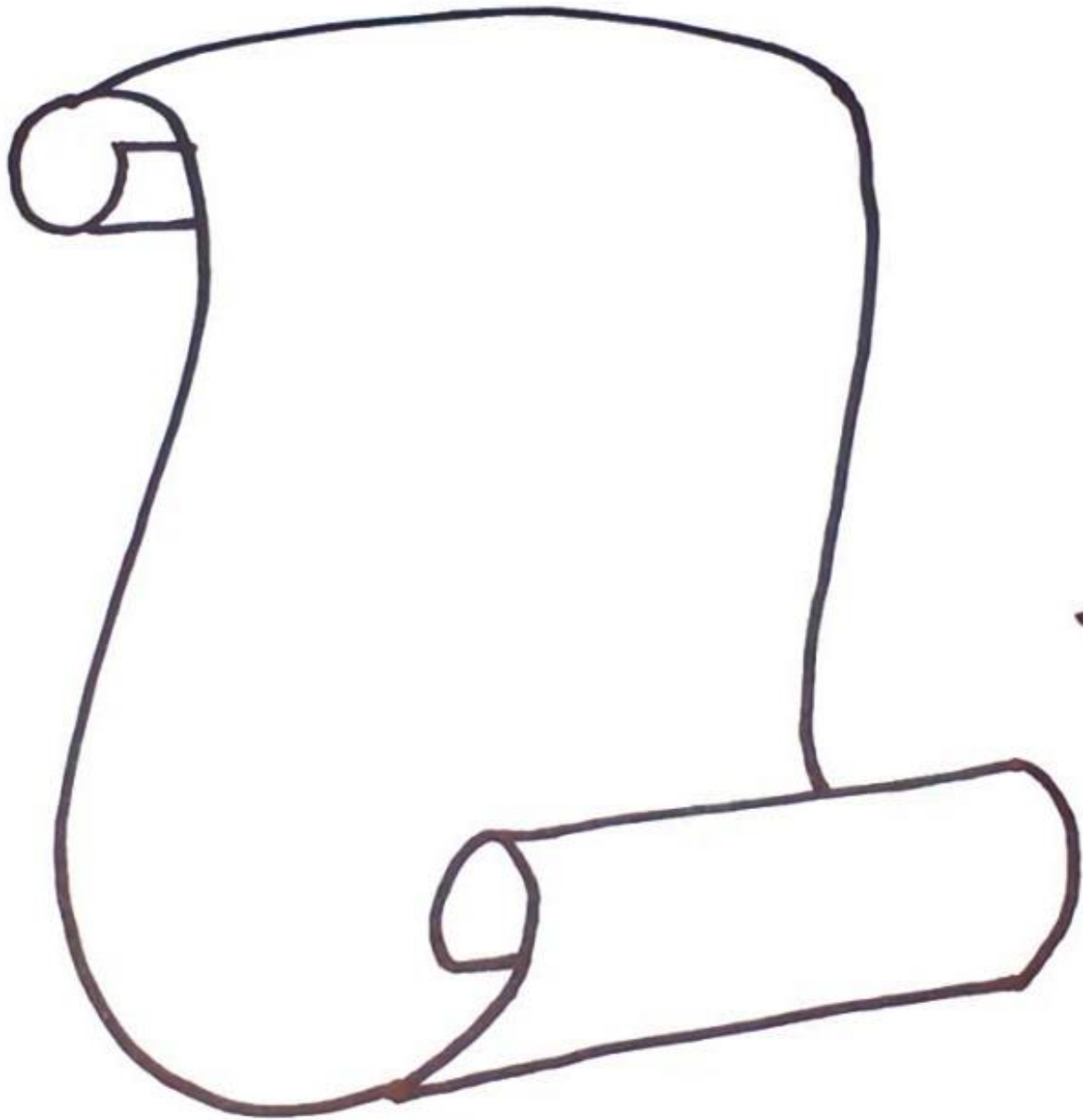
# ANNEXE 2



## PATRONS











## ANNEXE 3



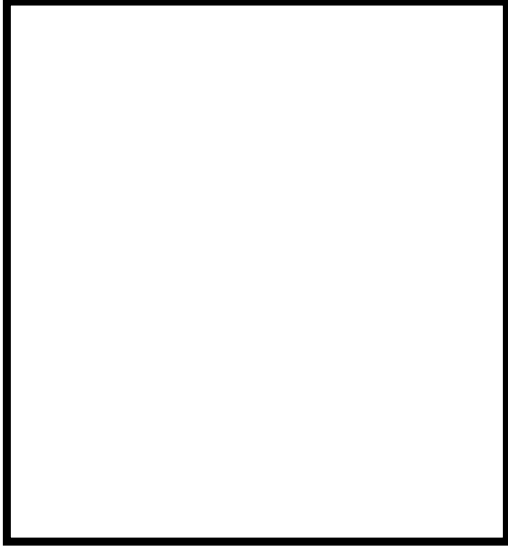
### PORTE CLES DU CHEVALIER

#### MODE D'EMPLOI :

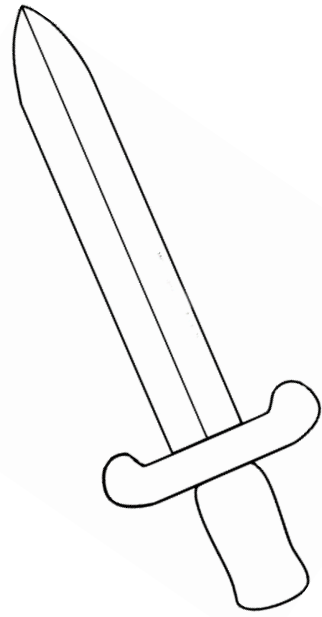
- 1) Imprimer une feuille par élève sur du papier rigide (canson par exemple)
- 2) Proposer aux élèves de colorier, décorer les 3 premiers éléments (clé, bouclier et règle)
- 3) Proposer aux élèves de se dessiner en chevalier dans le cadre (s'il ne veut pas, il est possible de coller une photo de l'élève déguisé ou non)
- 4) Plastifier les 4 premières cartes
- 5) Perforer les 5 cartes à l'endroit prévu à cet effet
- 6) Noter le défi que l'élève se donne sur la 4<sup>e</sup> carte à côté d'une clé (cette dernière case pourra être photocopiée autant de fois que nécessaire)
- 7) Relier les 5 éléments avec un morceau de rafia ou un anneau de porte-clés.



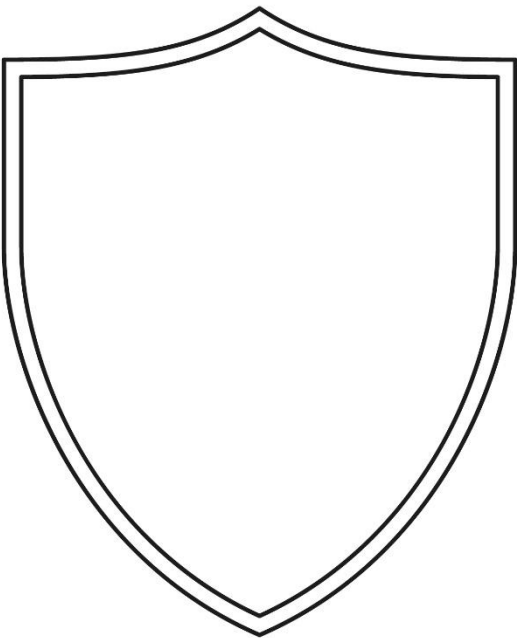
# MON PORTE- CLES DU CHEVALIER



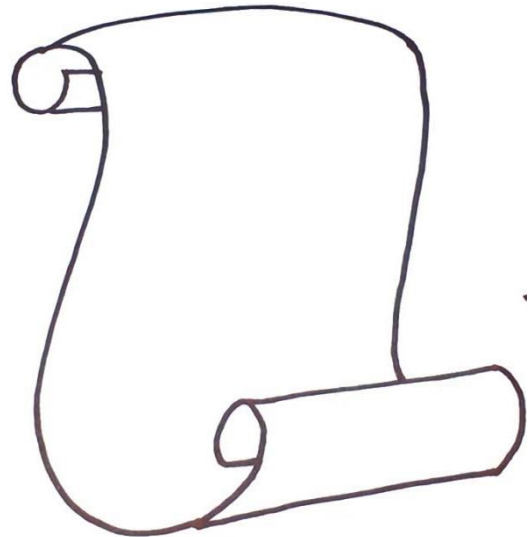
# L'ÉPÉE



# LE BOUCLIER



# LA QUÊTE





# LA REGLE



---

---



---

---



---

---



# LA REGLE



---

---



---

---



---

---

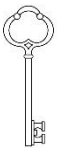


# LA REGLE



---

---



---

---



---

---



# LA REGLE



---

---



---

---



---

---



## ANNEXE 4

# UNE SEANCE – 6 ETAPES



1

**On commence ?**

*Le début, les règles, ce qu'on va faire*



2

**On joue ?**

*Le jeu ou la situation*



3

**C'était quoi ?**

*Le retour sur le jeu, l'analyse*



4

**Et dans la vraie vie ?**

*Le lien avec les situations « en vrai »*



5

**Ce que je garde...**

*Tout seul, je réfléchis*



6

**On termine ?**

*La fin*

