

# LES histoires retrouvées<sup>®</sup>

## Introduction au plan de cours

Pour les animateurs travaillant avec des enfants de 0 à 6 ans et leurs accompagnateurs

Nous savons que pour les enfants et leurs familles, la pandémie de COVID-19 a été tout un combat. Les mesures de confinement et leurs répercussions ont affecté la santé mentale et physique des enfants, leur niveau d'éducation et leurs liens avec la communauté. Pourtant, les histoires des enfants, dans leurs propres mots, n'ont pas fait partie de notre récit collectif.

Le programme **Les histoires retrouvées**, qui est soutenu par le ministère du Patrimoine canadien du gouvernement du Canada, sera l'occasion d'inclure les expériences et les sentiments des enfants canadiens par rapport à la pandémie dans l'histoire de notre pays.

### Workshop Goals

- » Partager et collecter les récits et les expériences de jeunes enfants et de leurs accompagnateurs durant la pandémie par le biais de diverses formes de narration.
- » Créer des liens entre les accompagnateurs et les enfants, et entre les membres de la communauté qui explorent collectivement leurs expériences de la pandémie.

**Commençons!**



Fondation pour  
l'alphabétisation  
des enfants  
canadiens

Canadian  
Children's  
Literacy  
Foundation

Financé par le  
gouvernement  
du Canada

Funded by the  
Government  
of Canada

Canada



## À propos du programme Les histoires retrouvées

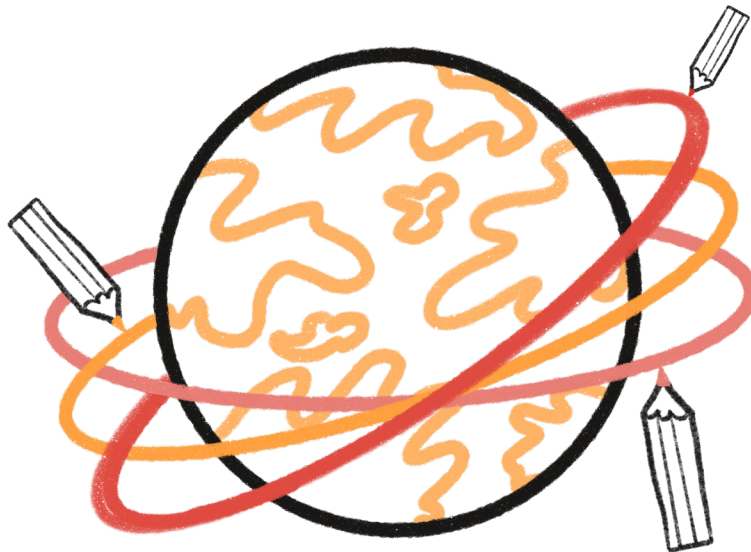
Le programme Les histoires retrouvées encourage la création collective d'histoires dans le but de renforcer l'alphabétisation au Canada. L'atelier fournit un cadre pour présenter les histoires vécues par les enfants durant la pandémie, alors qu'ils réfléchissent aux expériences qu'ils n'ont pas eu la chance de vivre et à celles qu'ils ont vécues pour la première fois pendant cette période.

Il s'agit d'un atelier interactif amusant qui encourage les enfants et les accompagnateurs à découvrir ensemble et de manière créative leurs expériences respectives de la pandémie par le biais de l'écriture, de l'art, du mouvement et de la création d'histoires orales.

*Ce qui suit est une **simple vue d'ensemble** du cours pour vous aider à mieux le comprendre.*

## L'essentiel

- » Environ **4 heures** d'atelier au total.
- » **Deux animateurs** seront présents à tout moment (de plus, on encourage le recrutement de bénévoles qui peuvent accomplir plusieurs tâches, au besoin).
- » L'atelier est conçu pour **un maximum de 20 participants** (10 enfants et leurs accompagnateurs). Toutefois, il ne s'agit pas d'un chiffre définitif et il faudra se montrer flexible.
- » Le **matériel requis** sera fourni dans une trousse à outils; le matériel additionnel sera très minimal ou encore facultatif.



## Flexibilité et choix

### *L'organisation de l'atelier est personnalisable:*

- » Il y a **quatre modules**, chacun avec un thème différent.
- » Bien que chaque module représente environ **une heure de séance d'atelier**, les modules peuvent être **combinés** et **personnalisés** de diverses manières en fonction de la durée de votre programmation:
  - Travailler sur un module par séance d'une heure
  - Travailler sur deux modules pour les séances de trois heures
  - Des options plus détaillées sont présentées dans le Guide du plan de cours.

### *La participation aux ateliers est adaptée aux besoins des enfants et des accompagnateurs. Elle leur permet de:*

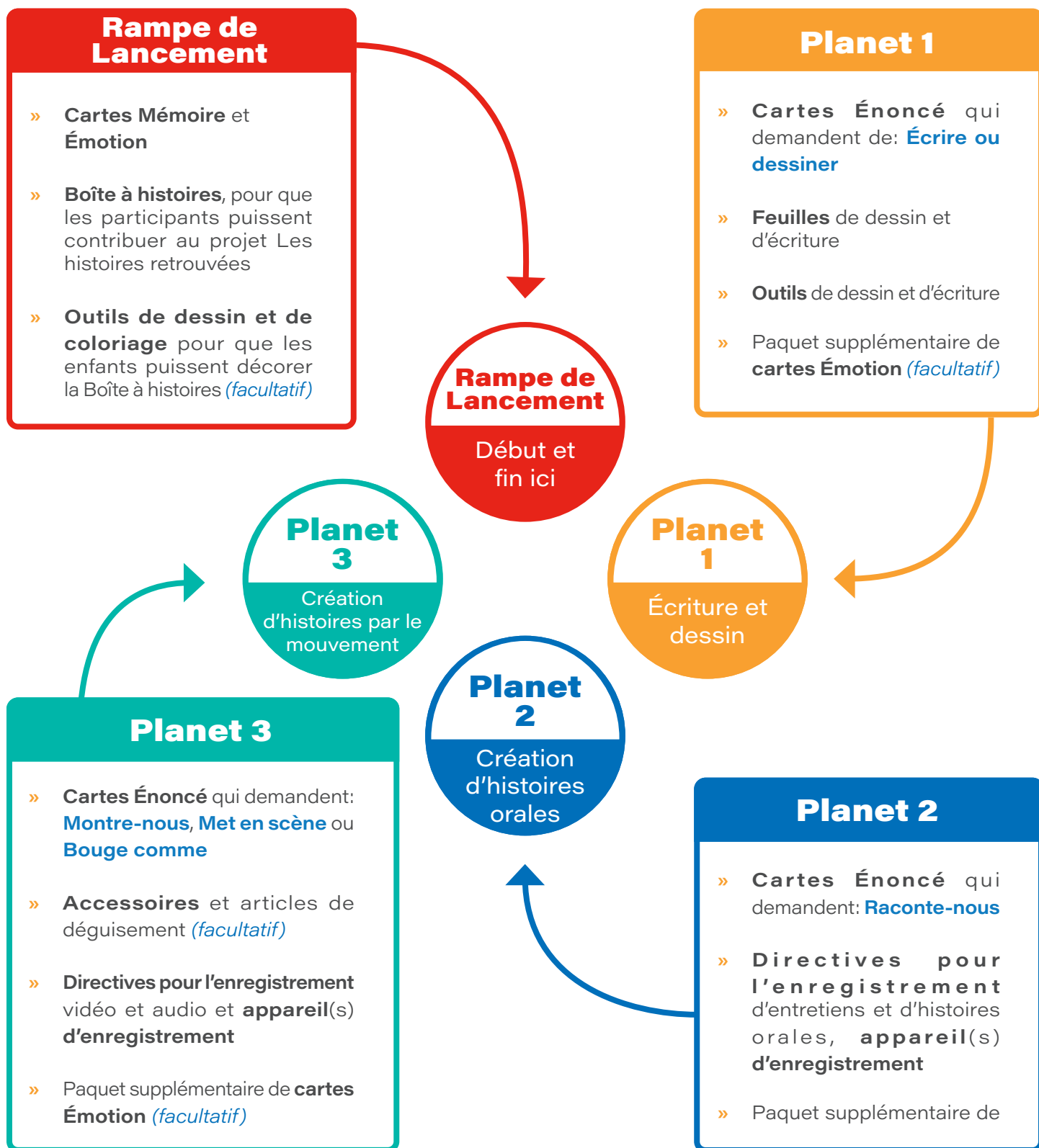
- » Visiter les différentes stations d'activités **seuls** ou **avec leur accompagnateur**.
- » **Passer autant de temps qu'ils le souhaitent** à chaque station.
- » **Se joindre** facilement au groupe **après le début** de la séance.

## Les stations

- » Il y a **4 stations**: 3 Planètes et 1 Rampe de lancement
- » Voici le **déroulement de base** de chaque séance :
  1. Début à la Rampe de lancement : Accueil et présentation de l'espace.
  2. Exploration des Planètes : Exercices et matériel liés au(x) module(s) thématique(s) choisi(s).
  3. Fin à la Rampe de lancement : Quelques discussions, réflexions et au revoir.
- » Le diagramme de la diapositive suivante vous aidera à **visualiser les stations**.

## Configuration de la station

**Remarque:** La manière d'installer vos stations peut dépendre de l'espace dont vous disposez ainsi que des tables et des chaises à votre disposition.



## Déroulement de la séance



1. Commencez dans le **cercle de bienvenue** de la **Rampe de lancement**. Accueillez les participants et donnez-leur des informations sur l'atelier, ainsi que certains détails sur les points suivants:
  - Les **Planètes**, et ce qui se passe sur chacune d'entre elles.
  - La **Boîte à histoires**, une boîte en carton ressemblant à un vaisseau spatial amusant (à préparer avant l'atelier, à l'aide des modèles imprimables fournis dans la trousse à outils).
  - Les **cartes Émotion** et les **cartes Mémoire**, des outils pour aider les participants à nommer leurs sentiments et pour leur donner de l'inspiration. (Feuilles fournies dans la trousse à outils, à imprimer et à découper avant l'atelier. Vous pouvez également disposer d'un paquet supplémentaire sur chaque Planète pour un accès plus facile). [Plus de détails sont disponibles dans le Guide du plan de cours.]
  - L'**accord communautaire**, un ensemble de directives pour aider les groupes à se sentir en sécurité et respectés dans l'espace.
2. Une fois les participants informés du déroulement, procédez à un premier **exercice d'ancrage**. L'ancrage est un processus qui aide à ramener les gens au moment présent. Ceci est particulièrement utile dans ce contexte où l'enfant ou l'accompagnateur doit se remémorer des moments difficiles ou des émotions fortes vécus pendant la pandémie, car ceux-ci peuvent créer un sentiment d'angoisse ou de peur chez l'enfant ou l'accompagnateur. [Plus d'informations dans le plan de cours détaillé.]
3. Après l'exercice d'ancrage, annoncez aux participants que le moment est venu de décoller à la **découverte des différentes Planètes**! Pour le reste du temps, ils sont libres de se déplacer dans la salle comme ils le souhaitent jusqu'au moment de se rassembler au cercle d'échange à la Rampe de lancement.
4. À la fin de la séance, on invitera les accompagnateurs à **réfléchir à leur expérience de participation à l'atelier**.
5. Des **ressources supplémentaires** pertinentes pour l'atelier seront également disponibles pour les personnes qui le souhaitent.

**Note:** *Il est possible que des participants arrivent après le cercle de bienvenue. Accueillez-les à la Rampe de lancement et expliquez-leur comment participer à l'atelier.*

## Les quatre modules thématiques

1. **Nouvelles expériences**
2. **Aventures et jeux**
3. **Famille, amis, voisins**
4. **Nature et plein air**

- » Chaque module comprend des cartes Énoncé thématiques et des feuilles d'exercices pour les différentes Planètes.

*(Les cartes Émotion et Mémoire sont des ressources communes réutilisables dans tous les thèmes.)*

## Rôle des animateurs et des accompagnateurs

Deux animateurs. Quatre stations. Des enfants agités. Comment gérer tout cela?

- » Les animateurs **se déplacent d'une station à l'autre** en fonction des besoins et accueillent les nouveaux participants à la Rampe de lancement.
- » Les accompagnateurs jouent le rôle d'animateur pour leurs enfants, en les **aidant à lire** et **à écrire** lorsque nécessaire. On les encourage également à faire part de leur histoire sur les effets de la pandémie sur la vie de leur enfant.
- » Les bénévoles peuvent accomplir différentes tâches et **on les encourage à se joindre** aux stations en fonction des besoins.