

# Je veux pas déménager !

Stephanie Blake



Les parents de Simon et Gaspard savent bien à quel point leurs petits lapins y étaient attachés, à cette maison où ils sont nés. Mais c'est décidé : ils vont déménager. Simon commence par râler, et à tout ce qu'ils lui disent, il répond « M'en fiche ! ». Mais notre Superlapin a l'esprit de contradiction, et c'est comme ça que nous l'aimons.

Dès que le petit Gaspard lui fait part de ses craintes et de ses chagrins, il joue son rôle de grand frère rigolo à fond. Elle était beurk, l'ancienne... Vive la nouvelle maison !

- 1 Les jeux du déménageur
- 2 Une chambre de rêve
- 3 Une expression qui en dit long
- 4 Quand ça déménage...
- 5 D'autres aventures de Simon

Retrouvez tous nos dossiers sur [ecoledesloisirsalecole.fr](http://ecoledesloisirsalecole.fr)

✉ Contactez-nous : [enseignants@ecoledesloisirs.com](mailto:enseignants@ecoledesloisirs.com)



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Le thème du déménagement peut inspirer quantité de jeux collectifs. Il s'agit bien souvent de vider, déplacer, transférer, remplir des caisses, et, dans tous les cas, courir, faire vite... Voici une petite sélection de jeux à organiser dans la cour ou en salle de motricité :

### Dans ma maison, il y a...

**But :** ramener le plus d'objets possible dans sa maison.

Au centre, un carton ou un espace délimité, rempli d'objets et/ou de ballons.

Au quatre coins de la pièce, des maisons, représentées par des cartons/caisses.

Des déménageurs groupés par équipes, une équipe par maison.

Au signal, et pendant un temps limité, chaque déménageur va chercher un seul objet pour le déposer dans la maison de son équipe.

### Variante possible :

- Le parcours carton-maison est semé d'obstacles.
- Un loup attrape les déménageurs et quand il en touche un, il récupère l'objet.
- Chaque maison est associée à une couleur, par exemple le bleu. Les déménageurs ne peuvent y déposer que des objets bleus.

### Le jeu du vider/remplir

**But :** les élèves tentent de remplir la caisse de l'enseignant tandis que celui-ci essaie de la vider. Il ne faut pas que l'enseignant parvienne à vider sa caisse.

Au centre, un carton ou un espace limité, et l'enseignant.

Au quatre coins de la salle, des caisses remplies d'objets.

Au signal, les élèves courent chercher un objet (un seul objet à chaque trajet) et le lancent dans la maison de l'enseignant. Pendant ce temps, l'enseignant jette au loin tout ce qui arrive dans son carton.

### Variante possible :

L'enseignant a plusieurs auxiliaires/videurs à ses côtés.

### Pour aller plus loin

Sur le site de l'académie de Poitiers, le dossier « le jeu du déménageur » avec une progression PS-MS-GS.

[https://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/IMG/pdf/jeu\\_demenageurs\\_progression\\_cycle1.pdf](https://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/IMG/pdf/jeu_demenageurs_progression_cycle1.pdf)

Une version facile du jeu des déménageurs pour les PS, avec des couloirs de courses tracés à la craie.

[https://web.ac-toulouse.fr/automne\\_modules\\_files/standard/public/p8740\\_8d811b04b462c2ec942eb5c54b57cecfDoc\\_athletisme\\_31.pdf](https://web.ac-toulouse.fr/automne_modules_files/standard/public/p8740_8d811b04b462c2ec942eb5c54b57cecfDoc_athletisme_31.pdf)

Quand on déménage, c'est souvent pour aller vivre dans un endroit plus grand et plus confortable. D'ailleurs, la maman de Simon essaie de l'en convaincre, en lui expliquant qu'il aura une GRANDE chambre, avec un lit en hauteur et un bureau en dessous.

Et si l'on imaginait avec les élèves une chambre de rêve ? Une chambre vraiment grande, où l'on peut dormir, mais aussi jouer, rêver, faire des choses incroyables ?

À quoi pourrait-elle ressembler ? Comment pourrait-on l'utiliser ?

- Une chambre avec un toit ouvrant.
  - Un toboggan pour descendre de son lit.
  - Une balançoire accrochée au plafond.
  - Un lit-tente.
  - Un bureau avec un fauteuil qui masse le dos.
  - Un petit réfrigérateur avec des glaces dedans.
  - Des albums illustrés qui pendent, accrochés à des ficelles, et qu'on peut feuilleter debout.
  - Un coin lecture dans un tipi.
  - Un atelier avec des outils.
- Etc.

## Prolongement possible

Dessiner la chambre de rêve de Simon.



Ce qui est amusant dans cette histoire, c'est le décalage entre le « je m'en fiche » lancé par Simon et l'expression de son visage qui dit tout autre chose. En fait, il n'a pas l'air de s'en fiche du tout !

Est-ce que les enfants ont remarqué ces informations contradictoires lors de la lecture ?

Pour vous en assurer, vous pourrez faire une nouvelle lecture ponctuée de questions : Simon s'en fiche-t-il vraiment ? Regardez sa tête, à quoi pense-t-il selon vous ? Il est en colère, il est inquiet, il a envie de pleurer...

À quel moment ce qu'il dit est-il en accord avec ce qu'il montre ? (la couverture, et la dernière illustration quand Simon dit « on s'en fiche » avec son petit frère sur le dos).

Conclusion : parfois on dit quelque chose en pensant le contraire, et la contradiction se lit sur le visage, à travers ce qu'on appelle « l'expression ». On passe son temps à exprimer des sentiments ou des sensations.

## 1 Le jeu des expressions

On commence par faire ensemble la liste des sentiments et des sensations dont l'expression ne trompe pas, comme la joie, la colère, la tristesse, le dégoût, la faim, la peur...

Face à un miroir, chacun s'entraîne à faire une série d'expressions.

Devant la classe, deux ou trois élèves jouent, miment les expressions que les autres leur demandent d'interpréter.

À l'inverse, ils se mettent d'accord en secret pour mimer l'expression de telle ou telle sensation, que les autres doivent deviner.

## 2 Le jeu des informations contradictoires

Plus difficile ! Comme c'est le cas dans l'album, un enfant doit affirmer quelque chose et mimer une expression qui contredit ce qu'il affirme.

Exemples :

Dire, chanter même « je suis triste », et se composer un visage joyeux et gai.

Dire « je n'ai pas faim » et saliver, se frotter le ventre pour signifier le contraire.

PISTE  
PÉDAGOGIQUE 3

Une expression  
qui en dit long

Un déménagement est souvent source de stress intense. Pour les parents, qui ont à organiser l'opération, mais aussi pour les enfants qui quittent un environnement familial, des repères, un quartier, une école, des amis.

Ce changement est pour eux un énorme chamboulement, alors qu'ils commencent tout juste à se sentir « grands » et à avoir prise sur les événements de leur vie quotidienne.

Comment, en classe, aider les enfants qui traversent cette épreuve ?

### Si l'enfant s'apprête à déménager

À condition que le déménagement se fasse par choix et pour des raisons positives (maison plus grande, chambre à soi, jardin, nouvelle région, etc.), cet album peut être l'occasion de laisser l'enfant exprimer ses craintes, ses doutes, mais aussi son excitation à l'idée de découvrir un nouvel environnement.

Les enfants qui ont vécu un tel déménagement pourront témoigner, raconter l'événement. Comment ils l'ont ressenti à l'époque, comment ils le considèrent avec le recul. Finalement, est-ce que le déménagement a été positif pour eux ?

On peut aussi suggérer à l'enfant d'écrire une carte à la classe quand il sera parti, ou d'envoyer un petit mél pour donner des nouvelles, mais seulement s'il en a envie, sans obligation aucune, car certains enfants préfèrent tourner la page pour mieux s'investir dans leurs nouveaux lieux.

### Si l'enfant vient d'emménager et qu'il arrive en cours d'année dans la classe

Il s'agira de l'accueillir du mieux possible, en étant attentif à ses besoins, en l'aidant à trouver ses marques, mais sans en faire trop.

Le jour de son arrivée, les autres enfants commenceront par se présenter à tour de rôle.

Des volontaires pourront lui servir de guides et l'aideront à se repérer dans l'école et à la cantine.

À l'occasion, vous pourrez organiser une visite guidée du quartier. Les élèves pourront parler du square, de la place, de leur immeuble, de la boulangerie et de tous ces lieux qui leur sont familiers.

### Prolongement possible :

Concevoir avec les enfants un petit guide à l'usage du nouveau venu.

Y joindre les photos des élèves, un trombinoscope des personnes qui travaillent à l'école.

Y délivrer les conseils et astuces des enfants : ce qui est bon à la cantine, les ateliers préférés, les jeux qui ont du succès, les souvenirs de sorties, une chanson apprise que l'on a aimée, une petite blague rigolote. On pourra y ajouter un sac de toile contenant les livres sur lesquels on a déjà travaillé depuis le début de l'année, ainsi que le matériel utilisé.

Stephanie Blake a créé le personnage de Simon en 2002. D'emblée très contestataire dans *Caca boudin*, il grandit au fil des albums, va à l'école, se fait des amis et, depuis la naissance de Gaspard, a fort à faire pour protéger son Bébé Cadum de petit frère.

Souvent dans l'opposition systématique (*Caca boudin*, *Non, pas dodo !*, *Je veux pas aller à l'école*, *Ahhh ! pas le dentiste !*), Simon s'est créé un double valeureux, masqué comme un super-héros : Superlapin.

La plupart de ces albums font l'objet de pistes pédagogiques archivées sur le site de *l'école des loisirs à l'école*.

*Caca boudin*

*Au loup !* avec en PDF, deux masques à imprimer et découper, signés Stephanie Blake.

*Superlapin*, en PDF un jeu animé et une chanson à écouter.

*Bébé Cadum*, avec en plus, une vidéo de Stephane Blake.

*Je veux des pâtes*, et quelques recettes de cuisine à la clé.

*Je veux pas aller à l'école*, des illustrations extraites de l'album pour confectionner l'emploi du temps de la classe.

*Ahhh ! pas le dentiste !*

*Poux !* et en PDF, des chansons sur les poux.

*Non, pas dodo !* et des idées d'activités à faire en classe, comme la fabrication de cabanes.

*Noyeux Joël*

*NULtiplications*, et des techniques pour apprendre et enseigner à compter.

