

# Dossier Pédagogique

*Notions, ateliers & ressources*

**ART'M** créateurs associés



*expo  
3/6 ans*

## Nous sommes toutes et tous des rieurs !

Ce comportement, quotidien et pratiqué par tous, est un sujet riche : le rire permet d'aborder les thématiques suivantes : les émotions, le corps, le rapport aux autres et bien d'autres thématiques. Le rire est également un sujet idéal pour proposer des expériences sensorielles et ludiques et apprendre en riant !

# OBJECTIFS

Apprendre par des jeux et des expériences sensorielles.

Se questionner sur son propre rire, les différents rires humains, les déclencheurs du rire, le rire des autres animaux, ...

Stimuler le développement psychomoteur.

Débuter la découverte de la démarche scientifique.

Mettre en avant l'importance de l'erreur, de l'expérimentation et de l'observation dans les sciences.

Débuter la construction d'un esprit critique et d'une culture scientifique.

Développer le rapport à l'espace, aux corps, aux autres et à la différence.

Développer l'imaginaire.

Engager la discussion.

S'amuser !



Pour plus d'information sur l'exposition, nous vous invitons à consulter le dossier présentation [ici](#).

Dans le cadre de ce dossier pédagogique, huit entrées sont privilégiées. Pour chacune d'entre elles, vous trouverez : une présentation des notions centrales abordées, la description d'un atelier qui pourra être proposé en classe avant ou après la visite de l'exposition et des liens vers des ressources complémentaires.

# SOMMAIRE

*Liens avec les programmes scolaires* page 2

**1** L'émotion page 3

**2** La moquerie page 8

**3** Les grimaces page 13

**4** L'incongruité page 16

**5** La contagion page 19

**6** Le corps du rieur page 21

**7** Le son du rire page 23

**8** Le rire des animaux page 25

*Albums jeunesse* page 27

# Liens avec les programmes scolaires

## Domaine d'apprentissage N°1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

### - Sous paragraphe : L'oral

Objectif : Oser entrer en communication

Modules concernés : En scène !, Bizarium, Le premier qui rira ... et Mime et moues.

Objectif : Comprendre et apprendre

Modules concernés : Histoire de rires, Mokross et Bizarium.

Objectif : Échanger et réfléchir avec les autres

Modules concernés : Un pour tous, tous pour rire, Mokross et La fabrique des fous rires.

### - Sous paragraphe : L'écrit

Objectif : Écouter de l'écrit et comprendre

Objectif : Découvrir la fonction de l'écrit

Modules concernés : Coin de lecture et les consignes de l'exposition (illustrations + textes).

## Domaine d'apprentissage N°2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Modules concernés : Passage Peton et Un pour tous, tous pour rire.

Objectif : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Module concerné : Passage Peton.

Objectifs : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Modules concernés : En scène ! et Un pour tous, tous pour rire.

Objectifs : Collaborer, coopérer, s'opposer

Modules concernés : Mémorire, Mime et moues, Un pour tous, tous pour rire, Mille et une bouilles, Symphonie du rire, La fabrique de fous rires, Na-na-nère, Le premier qui rira... et La Troupe des Petits Rieurs.

## Domaine d'apprentissage N°3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix

Modules concernés : Passage Peton, Mille et une bouilles, Le premier qui rira..., Mokross, Na-na-nère et Bizarium.

### - Sous paragraphe : Univers sonores

Objectifs : Jouer avec sa voix, acquérir un répertoire de comptines et de chansons

Modules concernés : Rirographe et La rirothèque.

Objectifs : Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

Module concerné : La symphonie du rire.

Objectif : Affiner son écoute

Modules concernés : La symphonie du rire, Histoire de rires, Mémorire et La Rirothèque.

### - Sous paragraphe : Le spectacle vivant

Objectif : Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

Module concerné : En scène !

## Domaine d'apprentissage N°4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Construire le nombre pour exprimer les quantités

Objectif : Stabiliser la connaissance des petits nombres

Modules concernés : Mémorire et Nananère.

## Domaine d'apprentissage N°5 : Explorer le monde

### - Sous paragraphe : Se repérer dans le temps et l'espace

Objectif : Découvrir différents milieux

Module concerné : La symphonie du rire.

### - Sous paragraphe : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Objectif : Découvrir le monde vivant

Modules concernés : Rigolonanimo, La troupe des petits rieurs, Range tes organes !, Sur le bout des doigts, Mime et moues et Passage Peton.

Objectif : Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Modules concernés : Mémorire, Rigolonanimo, Mille et une bouilles, La symphonie du rire, Mokross et Rirothèque.

# L'émotion



## Contenu

Le rire est accompagné d'un pattern spécifique d'activation des muscles du visage. Quand nous rions à gorge déployée, nous contractons le zygomatic majeur (provoquant le soulèvement du coin des lèvres et l'inversion de leurs extrémités) et l'orbicularis oculi (engendrant le haussement des pommettes et l'apparition de ridules au niveau des yeux). Ce sont ces contractions qui nous permettent de reconnaître la joie liée au rire sur un visage.

La joie, notamment celle que l'on ressent en riant, fait partie des émotions dites "universelles", c'est-à-dire des émotions de base, qui sont exprimées et identifiées de la même manière dans toutes les cultures. D'après Ekman, il en existe 6 : la joie, la tristesse, la surprise, le dégoût, la peur et la colère.

Le rire peut transmettre des émotions, comme l'expression du visage ou le positionnement du corps. Pour comprendre l'autre, il faut savoir décoder ces signes afin d'identifier l'émotion ressentie par notre interlocuteur. Le rire n'indique pas toujours la joie. Un rieur peut exprimer la gêne, se moquer, faire peur,...

## Dans l'exposition

### Mille et une bouille

[puzzle géant](#)

Des cubes en mousse illustrés pour s'amuser à recomposer des émotions.

### Histoire de rires

[conte audio](#)

Une histoire de rires racontée dans une cabane illuminée.

### Sur le bout des doigts

[sculptures à toucher](#)

Des visages sculptés rieurs à toucher pour découvrir les muscles activés par le rire.

# ATELIER

Âge: Dès 5 ans - Durée: 1h00



# LE VISAGE AUX 1000 ÉMOTIONS

Une activité originale imaginée par mrprintables et proposée sur [www.mrprintables.com](http://www.mrprintables.com)  
Traduit de l'anglais et adapté par ART'M - Créateurs associés

## Objectifs

- Nommer différentes émotions
- Identifier et distinguer différentes émotions
- Développer la motricité fine

## Matériel

- Le modèle (disponible [ici](#)) imprimé sur une feuille A4 160g
- 6 attaches parisiennes
- 1 paire de ciseaux
- Des feutres ou des crayons de couleur

### OPTIONS

**Pour les plus grands, il est possible de :**

- Coller les larmes au verso des joues.
- Faire un petit trou au-dessus des larmes.
- Accrocher la larme aux visages à l'aide d'une ficelle permettant de modifier cet élément sans enlever l'attache parisienne.

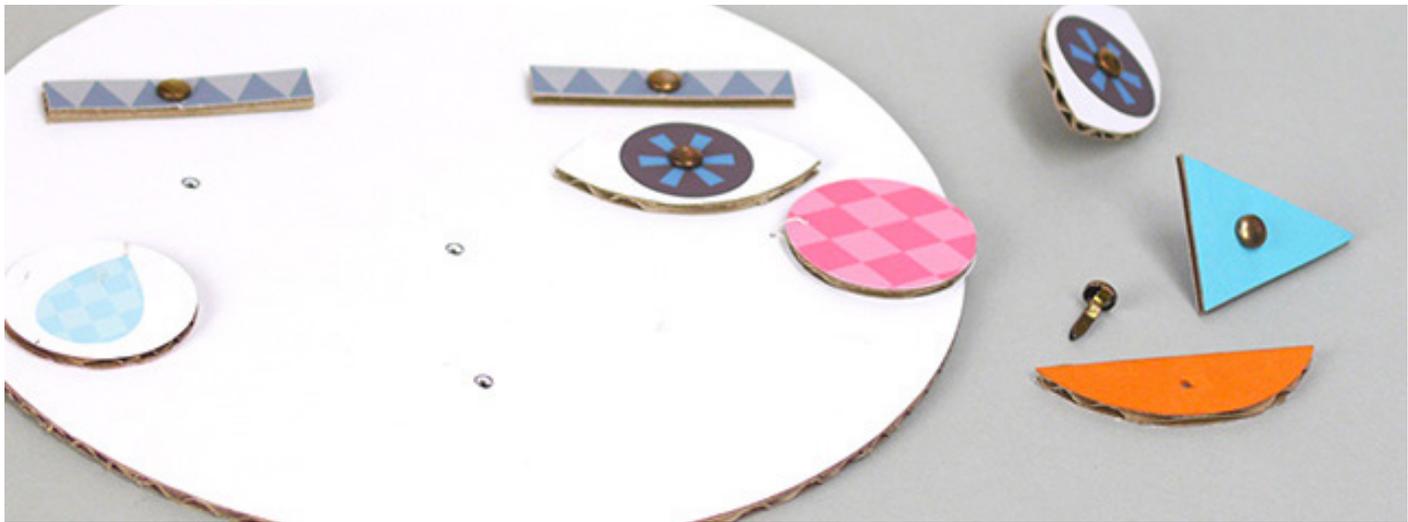
## Déroulé

### En amont de la séance

- Télécharger le modèle disponible [ici](#)
- Imprimer le modèle sur du papier 160g.
- Assembler un exemple de visage.

### Durant la séance

- Distribuer une feuille par élève,
- À l'aide de l'exemple fabriqué en amont, identifier avec la classe entière chaque élément présent sur la feuille : la peau, les yeux, les sourcils, la bouche, le nez, les joues, les larmes.
- Demander aux élèves de colorier et décorer les différents éléments.
- Distribuer une attache parisienne par élève.
- Demander aux élèves de trouser la feuille aux emplacements indiqués par un petit cercle à l'aide de l'attache parisienne.
- Demander aux élèves de découper les formes.
- Distribuer 8 attaches parisiennes par élève.
- Demander aux élèves de faire entrer une attache parisienne pour chaque élément (Sourcils, yeux, nez, bouche, joues, larmes). La tête de l'attache parisienne se trouve du côté qui a été coloré.
- Demander aux élèves d'assembler les différents éléments sur le visage.
- Demander aux élèves d'ouvrir les attaches parisiennes.
- Demander aux élèves de créer :
  - un visage triste
  - un visage heureux
  - un visage en colère
  - un visage surpris
  - un visage inquiet
  - un visage qu'ils trouvent drôle
  - ...





# RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES



## Albums jeunesse :

- **J'ai perdu mon sourire**, Philippe Goossens, Thierry Robberecht, Mijade
- **Les émotions**, Xavier Deneux, Milan
- **La couleur des émotions** – Pop-up, Anna Llenas, Quatre Fleuves
- **Au fil des émotions** – Dis ce que tu ressens -, Cristina Nunez Pereira, Rafael-R Valcarcel, Gautier Languereau
- **Le livre des émotions**, Alessandra Manfredi, Chiara Piroddi, White Star Kids

## Documents :

- Un numéro du journal Diversité propose d'explorer la place et le rôle des émotions en éducation.  Diversité, n° 195, mai-août 2019, Les émotions à l'école, Canopé éditions.

<https://www.reseau-canope.fr/notice/diversite-n-195-mai-aoout-2019.html>

## Sites internet :

- Des fiches sur les émotions (pour les plus grands) inspirées des questions du jeu Mes p'tites questions (aux éditions Milan).  
<http://lutinbazar.fr/documentaires-sur-les-emotions/>
- Quelques astuces pour apprendre aux enfants à contrôler leurs émotions  
[https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1\\_3\\_ans/comportement/fiche.aspx?doc=ik-naitre-grandir-enfant-apprendre-maitriser-emotion](https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/comportement/fiche.aspx?doc=ik-naitre-grandir-enfant-apprendre-maitriser-emotion)
- Pour plus d'informations pour les adultes, cet article propose des conseils sur le comportement à adopter pour aider les enfants à accueillir leurs émotions. <https://lespetitscitoyens.com/reponse-expert/emoctions/>

## Vidéos :

- **Émotions primaires** de Benoît LEVA, illustre les émotions universelles  
<https://www.youtube.com/watch?v=BJYLONZH84U>
- **Au Coeur des Émotions de l'Enfant**, une conférence d'Isabelle Filliozat à Pertuis (Mars 2017) donne des pistes sur comment et pourquoi gérer les émotions  
<https://www.youtube.com/watch?v=DDtnwj60rbM>
- **Joie, peur, tristesse, colère... Que d'émotions !** Une émission de C'est pas sorcier  
<https://www.youtube.com/watch?v=pyeXvjCVfy8>

**Comment expliquer les émotions aux enfants** de Patrice Iacovella, est un point de départ intéressant pour une discussion autour des émotions.

<https://www.youtube.com/watch?v=uiPn09L-n3M>

## Podcast :

- **Comment aider votre enfant à apprivoiser ses émotions ?**, dans le cadre de l'émission de la RTBF la vie du bon côté, contient le témoignage d'une institutrice qui travaille sur les émotions avec ses élèves

[https://www.rtb.be/auvio/detail\\_la-vie-du-bon-cote?id=2506098&jwsorce=cl](https://www.rtb.be/auvio/detail_la-vie-du-bon-cote?id=2506098&jwsorce=cl)

(Demande de création d'un compte pour accéder à ce contenu)

## Film :

- **Vice-Versa** (2015 / 1h 35min / Animation, Comédie, De Pete Docter, Ronaldo Del Carmen, produit par Pixar Animation Studios et Walt Disney Pictures, à partir de 3 ans)  
Au Quartier Général, le centre de contrôle situé dans la tête de la petite Riley, 11 ans, cinq Émotions sont au travail. À leur tête, Joie, débordante d'optimisme et de bonne humeur, veille à ce que Riley soit heureuse. Peur se charge de la sécurité, Colère s'assure que la justice règne, et Dégoût empêche Riley de se faire empoisonner la vie – au sens propre comme au figuré. Quant à Tristesse, elle n'est pas très sûre de son rôle. Les autres non plus, d'ailleurs... Lorsque la famille de Riley emménage dans une grande ville, avec tout ce que cela peut avoir d'effrayant, les Émotions ont fort à faire pour guider la jeune fille durant cette difficile transition. Mais quand Joie et Tristesse se perdent accidentellement dans les recoins les plus éloignés de l'esprit de Riley, emportant avec elles certains souvenirs essentiels, Peur, Colère et Dégoût sont bien obligés de prendre le relais. Joie et Tristesse vont devoir s'aventurer dans des endroits très inhabituels comme la Mémoire à long terme, le Pays de l'Imagination, la Pensée Abstraite, ou la Production des Rêves, pour tenter de retrouver le chemin du Quartier Général afin que Riley puisse passer ce cap et avancer dans la vie...

deux extraits peuvent être intéressants pour accompagner une discussion sur les émotions :

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

[https://www.youtube.com/watch?v=aw3r\\_1\\_YWdg](https://www.youtube.com/watch?v=aw3r_1_YWdg)

# ATELIERS COMPLÉMENTAIRES



## Les variantes du visage aux 1000 émotions

Il est également possible de fabriquer différentes émotions sur des assiettes en plastique.

<https://vanes.fotoclubby.com/childrens-crafts/>

## Mille et une bouilles en classe

Matériel nécessaire : les patrons, des ciseaux, et de la colle.

À l'aide des patrons, reproduire les cubes de Mille et une bouilles en papier. Il vous suffit de les découper, de plier en suivant les tracés du patron et enfin de les coller.

<https://bit.ly/2CdCa0h>

## Jeu des demi-émotions

Matériel nécessaire : les fiches demi-émotions, et un crayon.

Relier les demi-émotions entre elles pour reconstituer un visage et une émotion entière.

<https://bit.ly/2B8bHRu>

## Le coin-coin des émotions

Matériel nécessaire : le patron, des ciseaux.

Créer à l'aide du patron une cocotte en papier, présentant 4 émotions ; la peur, la tristesse, la colère et la joie.

<https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/fiches-activites/jeux/coin-coin-des-emotions/>

## Jeux de cartes des émotions et des besoins

Matériel nécessaire : les cartes émotions et/ou les cartes besoins

Pour découvrir les émotions, l'empathie, et la communication.

<https://www.comitys.com/cartes-emotions-et-besoins-cnv/>

## La météo des Émotions

Matériel nécessaire : le jeu La météo des Émotions

Un jeu conçu comme support pour exprimer ses émotions.

<https://www.chouchous.fr/jouets/la-meteo-des-emotions-clerpee/la-meteo-des-emotions-clerpee.htm>

## La roue des émotions

Matériel nécessaire : achat du jeu

Cet outil peut être utilisé quotidiennement par les enfants pour exprimer leurs émotions. Il est possible de le laisser en libre accès dans la classe et de l'utiliser lorsqu'un enfant fait face à une situation compliquée ou éprouve une difficulté à réagir à ses émotions.

<https://www.comitys.com/roue-des-emotions/>

# La moquerie



## Contenu

Les moqueries sont des rires nocifs qui peuvent blesser, parfois profondément, les personnes visées par celles-ci. Les rires de moquerie ont souvent comme objectif de dénigrer et de rabaisser ceux qui subissent les moqueries.

La moquerie perdure à travers le temps et les cultures, malgré ses effets néfastes. Selon certains chercheurs, elle permettrait de renforcer les liens du groupe des moqueurs, de créer des alliances temporaires parmi eux, même si ces derniers ne se connaissent pas.

Les individus moqués peuvent, dans certains cas, être amusés par une moquerie. La blague n'est pas alors interprétée par la personne moquée comme une moquerie : soit elle lui paraît exagérée, soit elle ne s'en prend pas à un trait essentiel de sa personne.

## Dans l'exposition

### Histoire de rires

[conte audio](#)

Une histoire de rires racontée dans une cabane illuminée.

### Na-na-nère

[jeu de société](#)

Un jeu pour identifier les différents déclencheurs de rires, et aborder les effets de la moquerie de manière légère.

### Mokross

[Circuit de billes narratif](#)

Une histoire sur les comportements à adopter en réponse à la moquerie, dont le fil narratif est une bille qui roule.

# ATELIER

Âge: Dès 3 ans - Durée: 1h30

1 / 30 min - 40 min  
2 / 15 min  
3 / 45 min - 1h



## Objectifs

- Discuter de la moquerie, de ses causes et de ses conséquences
- Réfléchir aux comportements à avoir face à une personne moquée
- Exprimer ses sentiments

## Matériel

- Outil de visionnage d'une vidéo
- Outils et fournitures d'arts plastiques : colle, papier, tissus, ficelles, gommettes, crayons, peinture, plastiques (découper des pochettes ou des protège-cahiers) mais aussi sable, cailloux, épines, plumes, ... tout type de matériaux, de couleurs et de textures.

### Deux supports possibles :

- Pour une construction sur feuille, nous vous proposons des fiches "monstres de moquerie" à personnaliser ([ici](#)).
- Pour une construction 3D, vous pouvez utiliser de la pâte à modeler ou de la pâte à sel.

# L'OISEAU ET LE MONSTRE

Atelier à faire en salle « vidéo » et en salle « arts plastiques ».

## Déroulé

**1/ Regarder en classe «*Drôles d'oiseaux sur une ligne à haute tension*», un court-métrage de Pixar, et en discuter en classe** (en diffusant de nouveau certains extraits)

<https://www.comitys.com/des-oiseaux-droles-cruels/>

Commencer par interroger les élèves sur ce qu'ils ont compris du film (Que se passe-t-il dans le film ? Qui sont les personnages ?...) Introduire la notion de moquerie (Que font les petits oiseaux quand arrive le grand oiseau ? Certains l'imitent, que font les autres ? Est-ce qu'on pourrait dire qu'ils se moquent ? Pourquoi ?)

-> extrait 1:00 à 1:05

**Questionner sur les causes de la moquerie** (Pourquoi se moquent-ils ?) afin d'aborder la notion d'altérité (ils se moquent parce qu'il n'est pas comme eux, il est plus grand, il fait un cri différent) et/ou les motivations des moqueurs (les petits oiseaux se moquent pour faire rire leurs amis, peut-être pour que les autres petits oiseaux les aiment bien)

S'interroger sur la manière dont la moquerie peut évoluer (Que font les petits oiseaux quand le grand oiseau s'est installé au milieu d'eux ? Un oiseau lui pique la patte, que font les autres ? Que ressent le grand oiseau à votre avis ?)

-> extrait 1:40 à 2:05

**Reformuler la fin de la vidéo** (Que se passe-t-il à la fin ?)

-> extrait 2:30 jusqu'à la fin

**Aborder les effets de la moquerie** (Le grand oiseau se rend-il compte que les petits oiseaux se moquent de lui ? S'il s'en rendait compte, comment se sentirait-il ? Comment se comporte le grand oiseau au début ? Et à la fin ? Est-ce que son comportement a changé ? Pourquoi ?)

## **2/ Vous pouvez faire un rappel de la manipulation "Mokross" vue dans l'exposition, et lire son histoire** (disponible [ici](#)).

Mokross est un monstre qui apparaît dans le ventre de tous les enfants lorsqu'ils se sentent moqués. Pour déloger ce monstre, la meilleure solution c'est d'en parler !

## **3/ Réaliser une expression plastique représentant le monstre de la moquerie.**

Cette activité peut permettre aux enfants de mieux comprendre les émotions de quelqu'un dont on se moque, de mettre des mots sur leur propre ressenti ou d'exprimer autrement que par des mots les émotions qu'il ressent.

Pour réfléchir à l'apparence de ce monstre nous vous proposons plusieurs questions auxquelles les enfants peuvent répondre. À chaque réponse l'enfant récupère du matériel qui lui servira à construire sa propre représentation du monstre de la moquerie. Quand tous les enfants ont leur matériel personnel, ils commencent la création individuelle de leur monstre.

### **- Réfléchir en groupe sur l'apparence de son propre monstre de la moquerie :**

S'interroger sur la forme du monstre (Est-il plutôt petit, grand, gros, très maigre ? Ressemble-t-il plus à un carré, un triangle, un ovale, un rectangle ou un rond ? A-t-il une forme très particulière ?).

> Si la construction du monstre se fait sur feuille, les enfants répondent puis choisissent une feuille.

Se questionner sur la couleur du monstre de la moquerie. Qu'elle pourrait être la couleur du monstre de la moquerie? Est-il sombre ? clair ? très coloré ? pour aller encore plus loin vous pouvez poser des questions plus complexes (Est-ce des couleurs chaudes, froides, vives, pastelles ?).

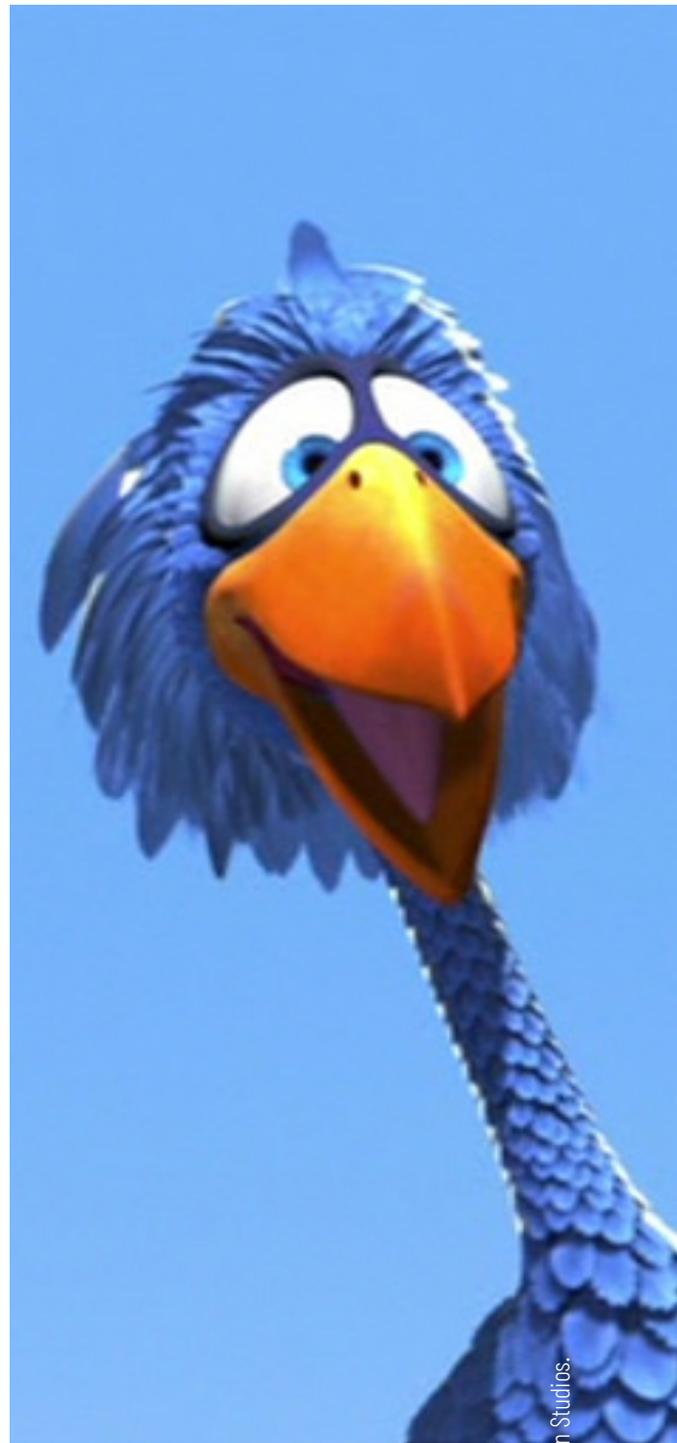
> Les enfants choisissent l'outil de la couleur de leur choix (feutre rouge, papier à coller bleu...)

Réfléchir à la texture du monstre (Ce monstre a-t-il des poils, des plumes, des écailles ? Est-il doux, lisse ou piquant ? Est-ce que l'on a envie de le toucher ? De le caresser ? Pourquoi ?).

> Les enfants choisissent des éléments à intégrer à leur création.

**- Créer son monstre de la moquerie.** À partir des éléments récoltés à chaque question, chaque enfant construit la représentation de son propre monstre.

**- Pour conclure, les enfants sont invités, s'ils le souhaitent, à présenter leurs monstres.** Ils peuvent le décrire et expliquer les choix qu'ils ont faits.



Eggleston, R. (Réalisateur), (2004), For the Birds [Film], Pixar Animation Studios.



# RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES



## Albums jeunesse :

- Pictoumou - Le hérisson qui a les pics tout mous, Alexandra Néraudeau, Loïc Méhée, Les 400 coups
- Ça suffit !, Claudie Stanké, Barroux, Les 400 coups
- Le p'tit bossu qui en avait plein l'dos, Gigi Bigot, Pauline Comis, Didier Jeunesse
- Myriam la tomate farcie !, Laure Monloubou, Kaléidoscope
- Me fais pas rire !, Mathilde Brosset, Atelier du Poisson Soluble
- Drôle d'œuf, Emily Gravett, Kaléidoscope

## Documents :

- Diotime, La revue internationale de didactique de la philosophie, produite par CANOPE, propose aux enseignants la mise en place d'ateliers de philosophie pour les maternelles.

<http://www.educ-revues.fr/DIOTIME/AffichageDocument.aspx?iddoc=32825>

- Livre d'introduction à la philosophie pour les enfants de 5 ans. Pour aborder le jugement et les autres formes de violences. 

[https://www.renaud-bray.com/Livres\\_Produit.aspx?id=1302345&def=Contes+d%27Audrey-Anne\(Les\),DANIEL,+MARIE-FRANCE,9782895291947](https://www.renaud-bray.com/Livres_Produit.aspx?id=1302345&def=Contes+d%27Audrey-Anne(Les),DANIEL,+MARIE-FRANCE,9782895291947)

- Mémoire traitant des ateliers à visée philosophique en maternelle.

La partie II, Cadre expérimentale, aborde la mise en place, la réalisation et les résultats, de séances de philosophie avec des maternelles.

[http://www.reseau-espe.fr/sites/default/files/u373/boucher-lareunion-memoire\\_.pdf](http://www.reseau-espe.fr/sites/default/files/u373/boucher-lareunion-memoire_.pdf)

- Les éditions Bayard et le magazine Pomme d'Api, ont construit un atelier ("Réfléchir pour grandir avec les grandes images de Pomme d'Api") autour de cette thématique que nous vous conseillons chaleureusement.

## Fiches d'accompagnement pédagogique :

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/charivari/wp-content/uploads/sites/6/2016/10/fiche-semoquer.pdf>

## Bande dessinée :

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/charivari/wp-content/uploads/sites/6/2016/10/bd-semoquer.pdf>

## Poster :

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/charivari/wp-content/uploads/sites/6/2016/10/poster-semoquer.pdf>

Marianne Sérézat dans son mémoire de fin d'études (Apprendre à penser à l'école maternelle : vers une approche de la morale et du débat philosophique, Page 24) décrit l'atelier "Réfléchir pour grandir avec les grandes images de Pomme d'Api" réalisé avec des maternelles.

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-0111146/document>

## Vidéo :

Sur ce lien vous avez accès à des vidéos proposées par le ministère de l'Éducation et de la Jeunesse. Ces outils de sensibilisations traitent du harcèlement et des violences. Ce contenu est dédié aux plus grands.

<https://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/ressources/outils/>

# ATELIERS COMPLÉMENTAIRES



## Réalisation d'un parapluie anti-moquerie

Nous vous proposons de créer un parapluie anti-moquerie. Les enfants sont amenés à peindre, coller, transformer ce parapluie pour qu'il devienne un refuge contre la moquerie.

En se posant des questions similaires à celles de l'atelier principal (quelles formes, quelles couleurs et quelles textures peuvent illustrer un sentiment ?) customiser votre parapluie. L'extérieur du parapluie symbolisera le sentiment ressenti quand on est moqué, et l'intérieur représentera les différentes manières de réconforter une personne moquée (des matières douces, des illustrations symbolisant le dialogue...).

Vous pouvez mettre à disposition des enfants de nombreux matériaux différents (différents papiers de plusieurs couleurs, magazines, des crayons, de la peinture, des objets de toutes formes à coller, des gommettes, du tissu, des rubans, de la ficelle, des pompons, des éléments naturels comme des cailloux, du gravier, des épines, ...).

Vous pouvez par la suite laisser le parapluie à disposition des enfants dans la classe pour qu'ils puissent venir s'y recueillir et s'exprimer sur leurs sentiments face à la moquerie.

## Na-na-nère ! (disponible [ici](#))

Ce jeu permet d'identifier les différents déclencheurs de rires et d'aborder les effets de la moquerie de manière légère.

## Histoire de rires

Vous pouvez également reprendre le conte "Histoire de rires" de l'exposition. L'histoire de Céleste et Aymeric amènera les enfants à s'interroger sur les conséquences de la moquerie, et sur le comportement à adopter face à ce type de situation.

**Histoire de rires en version texte** (disponible [ici](#))

**Histoire de rires en version audio** (disponible [ici](#))

# Les grimaces



## Contenu

Faire une grimace est généralement une manière efficace de faire rire. Mais les bonnes grimaces doivent respecter certaines règles : surgir sans prévenir, être variées et être très différentes des expressions habituelles du visage. En deux mots, la grimace doit être surprenante !

## Dans l'exposition

### Mimes et moues

[jeu de grimaces](#)

Imiter et reconnaître des grimaces pour gagner!

# ATELIER

Âge: Dès 3 ans - Durée: 30 min



## Objectifs

- Observer et distinguer des expressions faciales
- Développer la motricité faciale

## Matériel

- Le jeu de domino des grimaces à imprimer (disponible [ici](#))

# LE DOMINO DES GRIMACES

Atelier à faire en salle de classe

## Déroulé

- Faire des groupes de 4 élèves, et donner à chaque groupe un jeu de domino des grimaces.

- Expliquer les règles et lancer une partie :

### Les règles du jeu :

Chaque joueur reçoit 6 dominos (face cachée). Le reste des dominos fait office de pioche.

Le premier joueur, celui qui a le plus de doubles, pose un domino.

Si le joueur suivant possède un domino correspondant (ayant la même grimace), il le pose à la suite du domino (en poursuivant la ligne droite ou en créant un virage). Sinon, il pioche un domino et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment un chemin.

Le premier joueur à avoir posé tous ses dominos à gagner.

- Essayer ensemble d'imiter les grimaces des dominos.

### RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

#### Albums jeunesse :

- Drôles de têtes, Elisabeth Coudol, Olivier Daumas, Frimousse
- Furio !, Gilles Baum, Chiara Armellini, Les Éditions des éléphants
- C'est quoi cette tête ?, Jean Jullien, Phaidon
- Ma grimace préférée, Véronique Petit, 1, 2, 3 Soleil !

#### Vidéo :

- Les As de la Grimace, de Pat Bol & les Drôles de Ouistitis

<https://www.youtube.com/watch?v=5DEEjjCTysY>

# ATELIERS COMPLÉMENTAIRES



## 1,2,3... grimace!

Adaptation du jeu 1,2,3 soleil. Un enfant joue contre le reste du groupe. L'enfant seul se met face au mur et le groupe se place au fond de la salle. L'enfant dit, dos au groupe : "1,2,3 grimace !" lorsqu'il se retourne les enfants ne bouge plus et font une grimace. Celui qui bouge ou ne fait pas de grimace, retourne au fond de la salle. Pour gagner les enfants doivent toucher le mur.

## Le dé à grimaces

Matériel nécessaire : un dé géant.

Pour chaque face du dé, et donc chaque nombre, définir avec les enfants une grimace. Lancer le dé et faire la grimace correspondante. Vous pouvez adapter ce jeu en faisant des cubes papier avec les photos des enfants de votre classe. Jeu inspiré du jeu 1,2,3,...on bouge ! du site Naître et Grandir.

<https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/fiches-activites/jeux/1-2-3-on-bouge/>

## Grimaces

Matériel nécessaire : le jeu Grimaces, illustré par Jean François Chavanne et édité par Djeco

Jeu de mémoire et d'imitation sur les grimaces à partir de 6 ans. Vous pouvez simplifier le jeu ou l'adapter avec des photos, des enfants de la classe.

Présentations du jeu : <https://plateaumarmots.fr/test-grimaces> et <https://www.youtube.com/watch?v=OPNM5C68AaA>



# L'incongruité



## Contenu

De nombreux chercheurs sont d'accord sur un point commun à toutes les situations qui déclenchent un rire : la survenue de quelque chose qui va à l'encontre des attentes d'une personne. En d'autres termes, l'incongruité. Mais, comme le font remarquer les chercheurs McGraw & Warren, la survenue d'un élément surprenant ne suffit pas à prédire si une situation sera drôle ou non.

Les chercheurs McGraw & Warren proposent que pour qu'une situation soit drôle, il faut que 3 éléments soient présents :

- une infraction aux normes (ces auteurs lient les comportements violents : les démonstrations d'hostilité et les menaces physiques ; et déviants : infraction aux normes morales, sociales, grammaticales ou de prononciation, car les seconds seraient un développement des premiers, une transposition dans le cadre des formes de communications humaines)
- un contexte sécurisé
- une situation pouvant être interprétée de deux manières différentes. Par exemple, un mot pouvant avoir deux sens dans une phrase, ou des chatouilles (c'est-à-dire un jeu qui imite une attaque).

## Dans l'exposition

### En scène !

#### Théâtre d'ombres

Inventer des histoires ou des blagues visuelles pour faire rire.

### Bizarium

#### Espace à explorer

Dans un espace à l'image d'une maison, des objets surprenants sont à retrouver.

# ATELIER

Âge: Dès 3 ans - Durée: 1h00



## Objectif

- S'interroger sur les déclencheurs du rire

## Matériel

- Des sacs en tissu opaque
- Des objets et matières diverse du quotidien (apportés par les élèves ou Professeur des écoles). Pensez à varier les sensations : doux, piquant, froid, chaud, lourd, léger, gluant, vaporeux, qui fait du bruit...

# KESKECÉKESSA

Atelier à faire en salle de classe ou salle de motricité

## Déroulé

### Questionnement introductif : Qu'est-ce qui vous fait rire ?

Trouver un exemple de grimaces ou blagues qui ne vous a pas fait rire, pourquoi? La surprise était-elle nécessaire pour rire ?

**La classe est divisée en deux groupes.** Chaque groupe est rassemblé autour d'une table et doit sélectionner un objet ou une matière et le mettre dans un sac.

**Puis les deux groupes se rassemblent.** Chaque élève devra plonger la main alternativement dans chaque sac et essayer d'en deviner le contenu (sans regarder dedans).

**S'interroger ensemble :** Quel sac à provoquer le plus de rires ? Pourquoi ? Ces objets sont-ils particulièrement surprenants ? L'ordre dans lequel les objets sont touchés a-t-il de l'importance ? Si ces objets n'étaient pas dans un sac, nous feraient-ils rire ?

## RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

### Albums jeunesse :

- Maman Ours Tome, Ryan T. Higgins, Albin Michel Jeunesse
- Petits Contes pour Rire, Mario Urbanet, Alben Ivanovitch-Lair, P'tit Glénat
- Ça marche pas ?, Jean Gourounas, Atelier du Poisson Soluble
- Le livre le plus génial que j'ai jamais lu..., Christian Voltz, L'école des Loisirs
- Dis Ours, tu dors ?, Jory John, Benji Davies, Little Urban
- Super cagoule, Antonin Louchard, Seuil jeunesse
- Le petit pou rit, Jean-Marc Mathis, Aurore Petit, Les Fourmis Rouges
- Gare au renard !, Pat Hutchins, Circonflexe
- Madame Hortense, Heinz Janisch, Helga Bansch, Belin
- Un petit chaperon rouge, Marjolaine Leray, Actes Sud
- Fais-toi rire !, Vincent Mathy, Milan jeunesse
- Drôles de courses pour Monsieur Ours !, Monika Spang, Magali Le Huche, P'tit Glénat
- Le roi HiHiHaHa, Alex Sanders, Gallimard Jeunesse Giboulées

### Document :

- L'humour, un sérieux atout, un article de la chercheuse en sciences cognitives Janet M. Gibson, s'attarde sur la notion d'incongruité  
<https://theconversation.com/lhumour-un-serieux-atout-64460>

### Vidéo :

- Pour les anglophones curieux : une petite conférence sur la notion d'incongruité et d'humour  
<https://www.youtube.com/watch?v=ysSg65V-R3U#t=519>

# ATELIERS COMPLÉMENTAIRES



## Princesse Batman

Proposer aux élèves d'apporter leur déguisement préféré. Rassembler tous les déguisements sur un tapis. Chaque élève peut piocher les éléments de déguisements de son choix. Le but du jeu est de créer des déguisements les plus rigolos possible en mélangeant des vêtements et des accessoires différents.

Nous remercions Cécile pour cette idée d'atelier.

## La chaise à 42 pieds

Dessiner des objets incongrus sur les fiches (disponible [ici](#)).

Dans une classe (ou un placard ou à la plage) on trouve souvent les objets présentés dans l'encadré en pointillé. Dans le second encadré, en dessous, il faut dessiner un objet surprenant en fonction du contexte. Puis, dessiner des objets incongrus dans un frigo, et enfin un repas incongrus.

## L'incongruité s'invite en classe

Transformer la salle de classe en y intégrant de nombreuses incongruités. Les élèves peuvent participer à la transformation, après une discussion sur la notion d'incongruité, ou devoir les identifier en découvrant la classe. Par exemple : coller une affiche à l'envers, afficher des illusions d'optique, inverser certains lettres ou chiffres affichés en classe, mettre un jeu dans la bibliothèque, les affaires du professeur des écoles sur la table d'un élève, intégrer des objets semblant défier les lois de la physique (comme un sablier inversé, une [bouteille de Klein](#) ...)

## Ça te fait rire?

Proposer une discussion en classe entière autour des déclencheurs de rires en s'appuyant sur les fiches correspondantes (disponible [ici](#)). Après avoir déterminé ensemble ce que représente chaque image (grimaces, déguisement, clown/spectacle comique, chatouille, film/télé, farce, blague), chaque élève indique en levant la main si ce type de déclencheur le fait rire ou non.



# La contagion



## Contenu

Souvent, le déclencheur du rire est le rire lui-même. C'est un phénomène que nous observons fréquemment : rire, sans savoir pourquoi ou plutôt simplement parce qu'on a entendu quelqu'un d'autre rire. C'est un rire par contagion. La contagion est la tendance d'un comportement à se propager dans un groupe par un effet de réaction en chaîne. C'est ce phénomène qui a incité certains producteurs de séries télévisées, à ajouter des rires enregistrés à la bande son de certaines séries comiques.

Le rire peut donc se transmettre uniquement parce qu'on entend quelqu'un rire, mais il y a plusieurs conditions à respecter. D'abord, le rire doit être changeant : si on entend plusieurs fois de suite le même rire enregistré, celui-ci devient agaçant et il n'est plus contagieux. Ensuite, la contagion est plus efficace si on croit que le rire qu'on entend provient d'une personne qui rit pour le même motif que nous (comme une série télévisée).

## Dans l'exposition

### **Un pour tous, tous pour rire**

#### [Jeu d'adresse](#)

Collaborer pour faire rouler une balle tout au long d'un parcours.

### **La fabrique de fous rires**

#### [Jeu de domino](#)

Un jeu de domino géant illustrant l'effet contagieux du rire.

# ATELIER

**Âge:** Dès 3 ans - **Durée:** 10-20 min

**Nombre:** 6 enfants ou plus.

Durée variable, de 10 à 20 minutes, selon le nombre de participants



## Objectifs

- Expérimenter le phénomène de la contagion du rire
- S'interroger sur l'aspect social du rire

## Matériel

- 1 ballon

### Recommandation :

Ce jeu demande de rire et de se forcer à rire, il est donc très excitant pour les enfants. Pour éviter trop d'excitation, vous pouvez jouer en petit groupe.

### ATELIER COMPLÉMENTAIRE :

Une activité très drôle proposée sur <https://www.jeuxetcompagnie.fr/PetitsJeuxJ%26co.pdf>

# FAIS-MOI RIRE !

Atelier à faire en salle de motricité ou en extérieure

## Déroulé

- **Les enfants s'assoient en cercle.**
- **Un joueur se place au centre avec un ballon.** Celui-ci lâche le ballon et au moment où il touche le sol, tous les autres joueurs doivent se mettre à rire. Tous les rires sont possibles (rires forcés, rires de gênes, rires de joies, mais aussi rire grave, aigu ou celui du père Noël...).
- **Le joueur central récupère le ballon** et le relâche. Au moment où le ballon touche le sol tout le monde doit arrêter de rire.
- **Le ou les joueurs qui continuent à rire sont éliminés et sortent du cercle.**
- **Le gagnant est le dernier dans le cercle.**

### RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

#### Documents :

- Un article et une vidéo expliquant la contagion du bâillement [https://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/pourquoi-bailler-est-il-contagieux\\_100834](https://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/pourquoi-bailler-est-il-contagieux_100834)
- Un conte sur l'épidémie de rire réalisé par Alexandre Saffre - Rotonde EMSE (disponible [ici](#))

#### Vidéo :

- Tester la contagion du bâillement avec cette vidéo où les bâillements se succèdent <https://vimeo.com/59629693>

#### Création sonore

- Un enregistrement d'un fou rire, le "Okey laughing record" <http://exporire.org/espace4.php>

# Le corps du rieur



## Contenu

Rire implique tout notre corps. Comme à chaque fois que nous émettons un son, rire fait fonctionner notre système respiratoire : les poumons, les muscles de la cage thoracique, les muscles de l'abdomen, le diaphragme, etc. Le son du rire est produit par les vibrations des cordes vocales puis est transformé par les lèvres et les muscles des joues. De plus, la production du rire est contrôlée par le cerveau.

Quand nous rions, nous expirons de manière saccadée (en produisant un son, souvent, des « ha ! » ou des « he ! ») et nous inspirons de l'air. Puis, nous recommençons !

### Les poumons

Tous les êtres humains ont deux poumons. Ils nous permettent de respirer, en se remplissant et en se vidant d'air. Quand nous avons un fou rire, notre respiration est particulière. Nous inspirons de l'air quand nos poumons sont presque vides (encore plus vide que si nous essayons de les vider volontairement).

### Le cerveau

Le cerveau est le centre de commande de notre corps. Il reçoit des informations du corps entier. Il contrôle nos gestes volontaires, comme marcher, et involontaires, comme la respiration. Le rire est un phénomène déclenché et contrôlé par le cerveau.

### La trachée

La trachée est un conduit. L'air passe par la trachée pour aller de notre bouche à nos poumons et de nos poumons à notre bouche.

### Le larynx

C'est dans le larynx que se trouvent les cordes vocales. Quand les cordes vocales sont proches l'une de l'autre, elles vibrent au passage de l'air, et produisent un son. Nous utilisons nos cordes vocales quand nous parlons, quand nous crions, mais aussi quand nous rions.

### Le diaphragme

Le diaphragme est un muscle relié aux poumons. Lorsque le diaphragme se contracte, les poumons s'agrandissent, et l'air s'y engouffre : nous inspirons. Quand le diaphragme se relâche, les poumons se rétrécissent, et l'air est expulsé : nous expirons.

### Les joues et les lèvres

La position des lèvres et des joues influence les sons que l'on produit, lorsque nous parlons ou rions. Essaie de rire en souriant et en faisant une bouche en «cul de poule», tu verras que le son de ton rire sera différent.

## Dans l'exposition

### Range tes organes!

[puzzle géant d'anatomie](#)

Des organes et muscles en peluche, nécessaires à la production d'un rire, déclenchent un rire quand ils sont placés au bon endroit.

### Sur le bout des doigts

[sculptures à toucher](#)

Des visages de rieurs, sculptés, à toucher pour découvrir les muscles activés par le rire.

# ATELIER

Âge: Dès 3 ans - Durée: 30 min



## Objectifs

- Découvrir les organes et muscles activés pendant la production du rire

## Matériel

- les fiches "Range tes organes!", (disponible [ici](#))

- des ciseaux, de la colle, des feutres, des crayons...



# RANGE TES ORGANES !

Atelier à faire en salle de classe

## Déroulé

- **Questionnement introductif en groupe** : identifier les organes présents sur la fiche "Range tes organes !" (Comment l'appelle-t-on ? Où se trouve-t-il dans ton corps ? À quoi sert-il ?)
- **Chaque enfant découpe les organes.**
- **Chaque enfant colle les organes sur leur emplacement sur la silhouette** du personnage.
- **Les enfants peuvent ensuite personnaliser leurs dessins** : colorier la silhouette pour les plus petits, dessiner une situation drôle autour du personnage qui rigole,...

### RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

#### Album jeunesse :

- Mon imagier du corps, Nathalie Choux, Nathan

#### Activité :

- Activité Pandacraft "les organes du corps humain"

<https://www.pandacraft.fr/kit-creatif-les-organes.html>

#### Vidéo :

Une vidéo illustrant le rôle des poumons et du diaphragme dans la respiration

<https://www.youtube.com/watch?v=mXxhVVG6rI4>

# Le son du rire

## Contenu

Tous les rires sont une suite de sons courts qui se ressemblent, entrecoupés de pauses. C'est grâce à ces caractéristiques présentes dans tous les rires humains, que nous sommes capables d'identifier un rire. Pourtant, chaque personne a un rire différent. Il y a des petits rires presque chuchotés, des rires qui ressemblent à des chansons, des rires qui font trembler les murs...

De la même manière que nous pouvons reconnaître une connaissance grâce à sa voix quand elle parle, on peut la reconnaître également grâce son rire. Certaines caractéristiques semblent être propres à une personne, comme la hauteur (grave ou aiguë).

Mais un individu ne rira pas toujours de la même manière. On peut rire en faisant des sons variés (comme « ha », « hé », « he », etc.). On peut rire très vite ou très lentement, tout doucement ou très fort. Si l'on est joyeux ou embarrassé, si l'on est hilare ou si l'on rit simplement par politesse, notre rire sera différent.

## Dans l'exposition

### Rirothèque

[une bibliothèque de rires](#)

Écouter les rires des autres visiteurs de l'exposition et enregistrer le sien pour laisser une trace de son passage.

### Mémo'rire

[un memory sonore](#)

En retournant des boîtes, écouter des sons de rires et retrouver les paires identiques.

### Rirographe

[le dessin d'un rire](#)

Enregistrer son rire, obtenir la représentation de son volume et le comparer aux rires des autres.

# ATELIER

Âge: Dès 3 ans - Durée: 15 min



## Objectifs

- Découvrir que le rire est porteur de nombreuses informations sur le rieur (corpulence, humeur...)
- Exercer l'ouïe et l'analyse des sons

## Matériel

- 1 enceinte

# MARCHE- RIRE

Atelier à faire en salle de motricité ou en extérieure

## Déroulé

### - Expliquer aux joueurs les règles :

Les joueurs doivent se déplacer sans s'arrêter dans la pièce. Les joueurs vont entendre de nombreux rires. Tous les rires seront différents. Quand ils reconnaîtront le rieur, ils doivent marcher comme lui : marcher comme un ogre quand ils entendent son rire, marcher comme un bébé (à quatre pattes) quand ils reconnaissent son rire, ...

### - Les joueurs se répartissent dans l'espace

- Diffuser la bande-son accompagnant l'atelier (disponible [ici](#))

### remarque :

Petit à petit, le jeu se complexifiera, les rires seront moins caricaturaux et "fantastiques", plus proche de sons que l'on entend au quotidien. Mais, ils varieront en puissance, rythme ou fréquence, ce qui inspirera des démarches variées.

### RESSOURCE COMPLÉMENTAIRE

**Album jeunesse :**  
Oh! Un livre qui fait des sons,  
Hervé Tullet, Bayard

### ATELIER COMPLÉMENTAIRE :

### Mon, ton, son, rire ?

- À partir d'une bande-son dédiée (disponible [ici](#)), travailler avec votre classe sur la représentation plastique des différents rires, en vous inspirant d'un atelier d'Hervé Tullet.

<https://www.youtube.com/watch?v=-nWIP1Z4myI>

# Le rire des animaux



## Contenu

Si l'on a longtemps pensé que l'être humain était le seul animal à rire, nous savons aujourd'hui que ce n'est pas le cas.

Le rat rit quand un humain lui chatouille le ventre. Cependant, l'oreille humaine ne peut pas percevoir ses cris, car ils sont produits à une fréquence trop haute pour être audibles. Le chimpanzé, comme tous les grands singes, rit quand il joue avec d'autres ou quand on le chatouille. Son rire n'est pas facile à reconnaître pour un humain, car, pour nous, il ressemble à une respiration forte. Le Nestor Kéa, un perroquet de Nouvelle-Zélande, produit une vocalisation particulière quand il joue avec ses congénères. Ce son peut être l'expression d'une humeur positive ou un cri d'appel aux jeux.

Certains chercheurs pensent que le chien rit également. Les chiens exprimeraient moins de stress et auraient des comportements plus sociaux en entendant le "rire" d'un autre chien.

D'autres animaux émettent un cri qui ressemble au rire humain, mais n'ont pas le même sens. Ainsi, les mouettes rieuses rient pour reconnaître leurs petits ou leurs parents. La fonction du gloussement des hyènes tachetées reste, quant à lui, encore inconnue.

## Dans l'exposition

### Rigolonanimo

Des peluches qui rigole

Chatouiller des peluches d'animaux et entendre leurs rires accompagnés d'une petite explication.

# ATELIER

Âge: Dès 3 ans - Durée: 30 min



# DRÔLES D'ANIMAUX

Atelier à faire en salle de motricité ou en extérieure

## Objectifs

- Découvrir le rire des animaux

## Matériel

- les photos d'animaux (disponible [ici](#))
- les rires des animaux (disponible [ici](#))
- scotch
- 1 enceinte

## Déroulé

- **En groupe, écouter le rire des animaux**, identifier les animaux à partir des photos.
- **Fixer les photos à différents endroits de la pièce.**
- **Expliquer aux joueurs les règles** : à l'écoute du rire d'un animal, il faut l'identifier le plus rapidement possible et toucher sa photo.
- **Diffuser les rires des animaux...** et jouer !

### RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

#### Documents :

- **Le rire est-il le propre de l'homme?**, une vidéo de la RTS pour en savoir plus sur le rire chez les primates et les rats.

<https://www.rts.ch/play/tv/specimen/video/le-rire-est-il-le-propre-de-lhomme?id=7169536>

- **Comment faire rire un rat (et pourquoi c'est important)**, un article de Soline Roy publié par le Figaro sur les chatouilles et les rats.

<https://www.lefigaro.fr/sciences/2016/11/11/01008-20161111ARTFIG00191-comment-faire-rire-un-rat-et-pourquoi-c-est-important.php>



# Albums jeunesse



- **Le rire**, Brigitte Balmes, Aviel Basil, Milan
- **Oh! Un livre qui fait des sons**, Hervé Tullet, Bayard
- **J'interdis de rire !**, Jeanne Taboni Misérazzi, Laurent Bes, Bilboquet
- **Mon pull**, Audrey Poussier, L'école des loisirs
- **Fais-toi rire**, Christian Guibbaud, Milan
- **June & Jo: Le rire des oursins**, Séverine Vidal, Amélie Graux, Gallimard jeunesse
- **Le slip de bain ou les pires vacances de ma vie**, Charlotte Moundlic, Olivier Tallec, Flammarion
- **Où est donc passé mon sourire ?**, Leigh Hodgkinson, Père Castor
- **Le sourire du loup**, Anne Brouillard, Epigones
- **Le sourire en fuite**, Julie Tétreault, Ninon Pelletier, Québec Amérique
- **J'ai perdu mon sourire**, Thierry Robberecht, Philippe Goossens, Mijade
- **Le sourire de la baleine**, Rudyard Kipling, Lise Mélinand, Bilboquet
- **Les moqueurs**, Quentin Lacoste, Magellan
- **Mon copain bizarre**, Serge Bloch, Bayard
- **Quentin fait du boudin**, Émilie Beaumont, Ann Rocard, Sophie Ledesma, Fleurus
- **Guili-guili : petite histoire pour rire**, Anne Crahay, Albin Michel Jeunesse
- **Les chatouilles**, Christian Bruel, Anne Bozellec, Thierry Magnier
- **Guili-guili**, Audrey Poussier, L'école des loisirs
- **Une farce**, Audrey Poussier, L'école des loisirs
- **Ne chatouille jamais un tigre !**, Pamela Butchart, Marc Boutavant, Nathan
- **Brouille et chatouilles**, Carol Thompson, Casterman
- **Maman ours**, Ryan T. Higgins, Albin Michel jeunesse
- **Petits contes pour rire**, Alben Ivanovitch-Lair, Mario Urbanet, Glénat
- **C'est pour rire !**, Rachel Elliot, Auzou Philippe
- **Le livre sans images**, B.J. Novak, L'école des loisirs
- **Grand Guili**, Jean Leroy, L'École des Loisirs
- **Cap de nous faire rire ?**, Nathalie Choux, Milan
- **C'est l'heure des chatouilles !**, Olivier Latyk, Nathan

La version numérique de l'exposition Rire, vous permet également d'accéder gratuitement à des jeux, vidéos et ressources sur la thématique du rire : [exporire.org](http://exporire.org)

### **Contact**

Kévin FAUVRE  
Directeur  
06.23.26.60.18  
[contact@artm.fr](mailto:contact@artm.fr)



### **Conception / Itinérance**

ART'M Créateurs associés  
10 rue Marius Patinaud  
42000 Saint-Étienne  
[artm.fr](http://artm.fr)