



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Comment réparer ?

2009 - fiche modifiée le 07 novembre 2011

Histoires en images pour thématiser les cas de conscience et trouver des solutions. Y a-t-il un moyen de réparer ce que j'ai fait ? Comment dois-je me comporter lorsque j'ai froissé ou blessé quelqu'un ?

| | |
|------------------------------------|----------------------------|
| Support | Cartes |
| Âge du public | De 4 à 9 ans |
| Thèmes associés à cet outil | Compétences psychosociales |
| Obtention | Acquisition |
| Participants | A partir de 1 |
| Prix | 28,50 € |



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- Boîte d'images : 74 cartes en couleur (9x 9 cm)
 - 9 histoires constituées chacune de 5 à 9 cartes
 - 16 cartes de solution avec des symboles de réparation
- Mode emploi

Concept :

Quel enfant n'a pas mauvaise conscience lorsqu'il a quelque chose à se reprocher ou lorsqu'il connaît une mésaventure ?

A l'aide des histoires en images, on cherchera à répondre aux questions suivantes :

Comment puis-je réparer ? Comment dois-je me comporter lorsque j'ai froissé ou blessé quelqu'un ? Est-ce que je rejette la faute sur quelqu'un d'autre ou est-ce que je nie tout ? Que dois-je faire avec ma mauvaise conscience ? Y a-t-il un moyen de réparer ce que j'ai fait ?

Ces questions et d'autres encore sont illustrés par 9 histoires en images.

Thèmes : Dérober quelque chose à quelqu'un – voler – soupçonner à tort – faire peur à quelqu'un – blesser ou ridiculiser quelqu'un – détruire quelque chose intentionnellement ou involontairement, etc. Les cartes marquées d'un symbole représentent des solutions comme écrire une lettre, s'excuser, réparer les dégâts, etc.

Objectifs

- Aider les enfants à thématiser les cas de conscience et trouver des solutions.

Conseils d'utilisation

Le mode d'emploi fournit quelques suggestions d'utilisation en classe.

Chaque histoire est construite de telle manière qu'elle peut être interrompue à un certain point pour que l'enfant y prenne une part active. La première partie de l'histoire décrit la situation initiale.

Dès que la carte avec un point d'interrogation apparaît, les enfants choisissent une carte marquée d'un symbole et expliquent comment ils répareraient la faute. Les diverses propositions sont discutées, puis comparées à une suite possible, celle proposée par la seconde partie de l'histoire en images.

Cet outil peut être utilisé dans l'enseignement spécialisé et en thérapie.

Bon à savoir

Pour obtenir cet outil, adressez-vous à l'éditeur ou à un autre fournisseur de matériel didactique.

(Mise à jour : juillet 2018)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

SCHUBI Lernmedien AG
Georg Westernmann Allee, 66
38104 - Braunschweig
Allemagne
+41 (0)080 095 417 - service@schubi.com
<http://www.schubi.ch>

Dans les centres de prêt :

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
<http://www.clpsct.org>
Catalogue : <http://www.promotionsante.info/documentation.php>

L'avis de PIPSA

Vu le débat en cellule et le contenu tendancieux du jeu (probablement dû au thème), il est choisi de publier **un commentaire**(et non un avis PIPSA).

Appréciation :

Réparer la faute est une notion d'adulte et pas d'enfant. Pour l'enfant, tout est expérience. Il doit apprendre à prendre ses responsabilités par rapport à ses actes. Or, dans ce "jeu", l'enfant sera pardonné après avoir "avoué" sa faute. La question centrale du jeu est "comment faire pour ne pas être puni ?" et non "comment est-ce que j'assume la responsabilité de mes actes?".

L'enfant doit imaginer comment faire "pour que l'acte « fautif » soit effacé, pour qu'il n'ait pas eu lieu". Non seulement c'est impossible et relève de la pensée magique, mais en plus, la mise en place de ce type de stratégie relève plus de la manipulation que de l'éducation.

Toutefois, la réflexion sur la transgression est intéressante : pourquoi j'ai envie de le faire, pourquoi je prends le risque ? Quel est mon ressenti de la transgression ? Qui va juger la "faute" ? Comment aborder la responsabilité ? Faire parler sur les images permet de réfléchir à la culpabilité et l'innocence. Sur le fond, la forme et l'intention pédagogique le "jeu" n'est pas adapté aux petits. A 4 ans, il s'agit de faire respecter le "permis-pas permis".

Le graphisme relève plus du "petit ado" que de l'enfant. Le graphisme symbolique est peu explicite.

En absence de guide d'utilisation, l'animateur est livré à ses propres représentations liées à la sanction/culpabilité/punition/pardon. Vu l'aspect moralisateur, imprégné de puritanisme et de morale judéo chrétienne, les évaluateurs émettent des réserves à l'utilisation de ce support dans un cadre éducatif et particulièrement dans un cadre thérapeutique.

Public-cible :

Trop compliqué pour les 4-9 ans

Réserves :

Manipulatoire, destructeur.

Utilisation conseillée :

Ne pas utiliser ! Pas d'utilisation en thérapie !!!

Date de l'avis : 04 octobre 2011

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139613841/comment-reparer.html?export>

25-04-2024 00:38