

ACTION ou VERITE sur l'estime de soi (version enfants)

2016 - fiche modifiée le 25 janvier 2019

Version adaptée du jeu Action ou Vérite pour développer les compétences psychosociales en jouant.

Support	Jeu de table (animation)
Âge du public	A partir de 7 ans
Obtention	Téléchargeable
Participants	Inconnu
Prix	Gratuit
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. EXP-JCA-019-ACT)



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Thèmes associés à cet outil

Compétences psychosociales Expression de soi

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- [1 dé à plastifier et à construire](#) (PDF)
On retrouve sur ce dé :
 - 2 faces "ACTION"
 - 2 faces "VERITE"
 - 2 faces "COMME TU VEUX"
- [1 fiche "codes couleurs"](#) (PDF)
- [40 cartes "VERITE"](#) (PDF)
- [40 cartes "ACTION"](#) (PDF)
- [Fiche pédagogique](#) (PDF)

Disponible pour [téléchargement sur le site du CPAS de Charleroi](#)

Concept :

Ce jeu, qui s'inspire d'exercices bien connus en matière d'estime de soi (blason, testing personnel, etc.), permet de stimuler le renforcement des compétences psychosociales de manière coopérative et ludique.

Public cible : tous les professionnels de l'action psycho-socio-éducative (enseignants, assistants sociaux, psychologues, éducateurs,...) qui souhaitent travailler le développement/renforcement de l'estime de soi des enfants dans le cadre d'une activité collective (travail de groupe).

Objectifs

Faire se manifester de manière individuelle ou collective des éléments liés à la sécurité et la confiance, la connaissance de soi, l'appartenance au groupe et la compétence/réussite, qui peuvent être consolidés par les renforcements positifs des enfants entre-eux.

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)"

Bon à savoir

Outil ludopédagogique conçu par l'équipe [Prévention et Promotion de la Santé du Département Prévention et Santé Mentale du CPAS de Charleroi](#). Avec la collaboration des encadrants bénévoles de l'Ecole de devoirs de l'Espace Citoyen de Marchienne-Docherie.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Equipe Prévention et Promotion de la Santé (CPAS Charleroi)
Département Prévention et Santé Mentale
Faubourg de Charleroi, 7
6041 - Gosselies
071/20.24.41 - pps@cpascharleroi.be
<https://www.cpascharleroi.be/fr/sante-mentale>

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>

Pistes d'utilisation

Description

Support d'animation / expression

Thème : Expression de soi - Compétences psychosociales

Support : jeu de cartes et dé, téléchargeables

Le jeu ACTION ou VERITE sur l'estime de soi (version enfants) permet de mettre en travail les composantes de l'estime de soi (sentiment de sécurité et de confiance, connaissance de soi, appartenance au groupe, sentiment de compétence et de réussite) avec des petits groupes (maximum 8 enfants) de 6 à 14 ans. Une demi-journée de préparation est nécessaire afin de préparer le jeu. Par ailleurs, l'animateur.trice devra déployer des compétences d'écoute active et de non-jugement.

Correctement utilisé, ce jeu apporte une réelle plus-value dans le développement de la capacité de dire et d'agir des enfants.

Les cartes **vérité** proposent des questions auquel l'enfant répond individuellement, sans débat et sans jugement de la part du groupe ou de l'animateur, afin d'aborder les composantes de l'estime de soi :

- sentiment de sécurité et de confiance (cartes bleues)
- connaissance de soi (rouges)
- appartenance au groupe (vertes)
- sentiment de compétence et de réussite (orange)

Les cartes **action** proposent des activités / défis que l'enfant relève la plupart du temps seul (parfois en groupe)

Par exemple : prendre un engagement, mimer qqch, donner ou recevoir un compliment, se mettre en mouvement, faire un jeu en groupe, etc.

Comment l'utiliser

Etape 1

Chacun participant à tour de rôle lance le dé, qui tombe sur action / vérité / comme tu veux

Etape 2

L'enfant tire une carte, et la lit à voix haute (éventuellement aidé par l'animateur ou par un autre enfant)

- répond à la vérité ou fait l'action
- passe son tour
- relance le dé si souhaite une autre carte

Etape 3

Vérité

- L'enfant répond à la question, si besoin après une reformulation de la question par l'animateur
- Possibilités:
 - on écoute seulement la vérité de l'enfant qui a tiré la carte et on passe au jet de dé suivant
 - on demande aux autres enfants de répondre aussi à la question

Action

- Organisée éventuellement avec le soutien de l'animateur (du matériel est parfois nécessaire)

L'enfant a libre choix de répondre ou pas.

Cette manière de faire permet le développement de l'estime de soi car l'enfant décide, il est souverain. S'il ne souhaite faire que des actions, il le peut. Cela :

- suscite la participation de chaque enfant,
- suscite une implication personnelle,
- travaille de le pouvoir de dire et d'agir.

Le jeu permet le développement de la capacité chez l'enfant à se poser une série de questions. Il est propre à inciter à se poser une série de questions pour mieux se connaître (métacognition).

L'enjeu ici est le processus de se poser les questions et du vocabulaire pour y répondre (pas la réponse aux questions en elle-même).

Suggestion : Instaurer un rituel de fin, pour clôturer ce jeu qui peut entraîner un émotionnel particulier

- exemples : s'applaudit, chanter une chanson, moment de méditation

Utilisation conseillée :

- Passer en revue les "vérités" avant, pour voir comment les clarifier en cas de besoin, les reformuler.
- Passer en revue les actions, afin de prévoir le matériel nécessaire et les sélectionner en fonction du groupe, du matériel et de l'espace disponible.
- Rejouer plusieurs fois, par exemple tous les mois, avec un même groupe

Public

Possible à partir du début du primaire (6-7 ans)

Il sera peut-être nécessaire, en fonction du groupe, de clarifier le sens de certaines carte « vérité ».

Les cartes vérités nécessitent des compétences linguistiques en français.

Pour un petit groupe, de maximum 8 enfants.

- A l'école, éventuellement enseignement spécialisé moyennant adaptations, et en fonction de capacités d'expression des élèves
- Accueil extrascolaire
- Groupes de jeunes
- Famille
- Ecole de devoir
- Groupe de parole sur l'estime de soi

Rôle de l'animateur

- Afin que le dynamique du jeu soit respectée, l'animateur sera vigilant à ce que l'enfant ne fasse que ce qu'il a envie de faire et ne réponde que à ce qu'il a envie de répondre (vigilance par rapport aux pressions du groupe ou de l'animateur).
- Des compétences en écoute active, notamment la reformulation et non-jugement.
- L'animateur veillera au respect des règles et aux fragilités éventuelles des participants.

Aménagement de l'espace

- Pas trop exigü pour certaines Actions
- Lieu sécurisant et discret car les participants peuvent confier des choses personnelles

Temps d'appropriation

½ journée, comprenant l'impression du matériel, le montage du dé et la conception du déroulé

A quel moment d'un projet ?

Comme le mentionne le guide, ce jeu ne peut être utilisé en "brise-glace"

Dans un groupe en « bonne santé », « sain », ceci n'est pas un outil de résolutions de conflits

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Empowerment (renforcement du pouvoir d'agir et de dire), équité (et RISS), participation, ...

Savoir communiquer efficacement - Avoir conscience de soi - Avoir de l'empathie pour les autres - être habile dans les relations interpersonnelles.

Temps de préparation :



Points forts :

Gratuité, facilité d'utilisation, expression du libre choix de l'enfant.

Points d'attention :

Poser un cadre, dans un groupe constitué, sélection des cartes, non-jugement.

Sujets abordés :

Sentiment de sécurité et de confiance, connaissance de soi, appartenance au groupe, sentiment de compétence et de réussite, empowerment

Date de l'avis : 07 novembre 2018

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139614087/action-ou-verite-sur-l-estime-de-soi-version-enfants.html?export>

23-02-2019 18:19