



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

52 émotions à la carte

2017 - fiche modifiée le 12 novembre 2018

Jeux de cartes permettant de favoriser les échanges au sein d'un groupe et d'optimiser l'atteinte d'un objectif, quel qu'il soit et quel que soit le domaine d'activité.

Support	Cartes (animation)
Âge du public	A partir de 3 ans
Obtention	Acquisition
Participants	A partir de 1
Prix	44,00 €
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. EXP-JCA-014-CIN)



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Thèmes associés à cet outil

Expression de soi

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 52 cartes
expressions faciales (26) et corporelles (26)
- Livret de jeux, 64 pages
Illustrations : Jilème

Concept :

Ce jeu de 52 cartes présente deux personnages où les émotions sont exprimées à la fois par le visage et par l'expression corporelle. Il y a 26 expressions faciales différentes, et 26 expressions corporelles différentes.

Chaque expression faciale est utilisée deux fois avec des expressions corporelles différentes, et chaque expression corporelle est utilisée deux fois avec des expressions faciales différentes.

Le livret de 24 activités est proposé séparément. Conçu par Thiagi et l'équipe de Mieux-apprendre, décrit différentes utilisations possibles du jeu de cartes, pour les enfants et pour les adultes.

Conseils d'utilisation

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

Bon à savoir

Il existe aussi un jeu junior adapté aux enfants.

[Infos chez l'éditeur](#)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Editions du Mieux-Apprendre
6 Grande rue
21120 - Tarsul

Pistes d'utilisation

Description

Support d'animation / expression

Thème : expression de soi

Support : jeu de cartes

A la base de la co-création de ce jeu, Thiagi, référence internationale en matière de stratégie d'apprentissage interactive et créateur de nombreux outils d'animation et de formation.

Le livret accompagnant le jeu de cartes propose 24 activités détaillées et classées selon deux types : les **activités de formation**, mettant l'accent sur l'intelligence émotionnelle et les activités "**vie de tous les jours**" qui permettent d'enrichir en émotion des activités simples du quotidien.

Une attitude corporelle et une expression faciale sont illustrées deux fois chacune, donc sur deux cartes, offrant ainsi une combinaison de 52 cartes. Ces combinaisons permettent de se rendre compte que l'un ne va pas sans l'autre et laisse place à de multiples interprétations, créant ainsi la richesse des activités.

Une brève description des activités est proposée au début du livret, détaillées ensuite sous forme de fiches techniques et renseignant sur le type d'activité, l'objectif, le nombre de participants requis (minimum, maximum et optimal) et le temps à consacrer à l'activité.

Ce jeu de cartes permet un travail sur les émotions grâce à une mise en mots par l'intermédiaire de personnages. Il offre notamment au public la possibilité de reconnaître et de nommer ses émotions, de travailler l'intelligence émotionnelle dans sa relation à l'autre, de conscientiser les jugements portés à autrui, d'identifier les attitudes permettant de faire face à un conflit, de développer ses capacités de collaboration, ou encore de faire l'apprentissage de résolution de problèmes...

Comment l'utiliser

En collectivité (entreprise, groupe classe...)

Possibilité d'adapter les activités et donc la durée des animations.

- Bien choisir l'activité en fonction du public cible (certaines activités étant plus complexes que d'autres).

- Adapter le jeu en triant préalablement les cartes selon le public cible (certaines cartes "émotion" étant plus subtiles à déchiffrer pour les enfants par exemple.)

Public

Tous âges, à partir de 3 ans

Rôle de l'animateur

Soutenir l'expression des participants, clarifier avec eux leur ressenti, faire circuler la parole, debriefer avec le groupe.

Aménagement de l'espace

Selon les activités proposées.

Prévoir selon les activités de quoi écrire (feutres de couleurs, papier).

Temps d'appropriation

Rapide pour la mise en place des activités.

Prévoir un temps pour le choix adéquat de l'activité selon le public et l'objectif visé.

A quel moment d'un projet ?

De façon très ponctuelle, pour résoudre un conflit, conscientiser ses émotions, fédérer un groupe...

Les cartes activités "vie de tous les jours" peuvent venir soutenir un projet déjà en place (développement personnel, team building...)

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

Il permet l'apprentissage sur un mode ludique et participatif. Il invite le public à l'expression de ses émotions dans le but d'apaiser les tensions individuelles ou collectives. Certaines activités offrent un espace-temps pour conscientiser les ressentis et ainsi réfléchir à ses habitudes. D'autres proposent une approche de la santé positive favorisant l'expression de la parole, valorisante et réconfortante à autrui.

Temps de préparation :



Points forts :

S'adapte à tous les âges.

Sujets abordés :

Intelligence émotionnelle – vivre ensemble – socialisation – résolution de conflits – empathie – collaboration

Date de l'avis : 29 octobre 2018

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139614095/52-emotions-a-la-carte.html?export>

13-12-2018 14:48