



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

La planète des émotions

2018 - fiche modifiée le 24 février 2020

Un jeu conçu pour aider les enfants à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie.

Support	Jeu de table
Âge du public	De 3 à 7 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Expression de soi
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 2 à 4
Prix	30,00 €
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 4CP-JTA-010-LAP)



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 1 plateau de jeu en 8 morceaux (puzzle)
- 80 cartes-situations recto verso
- 8 cartes-émotions
- 4 pions-navettes
- 1 aide-mémoire
- 1 dé
- 1 feuillet explicatif
- les [règles du jeu](#) (PDF)

Concept :

La planète des émotions est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7½ ans à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre aussi qu'une même situation peut provoquer différentes émotions selon les personnes.

"Tu dois montrer aux extraterrestres comment comprendre les émotions, car ils ne savent pas ce que c'est. Aide-les à quitter la planète Padémo pour se rendre sur la Terre et y vivre leur première émotion! Avance en lançant le dé, prends des cartes et devine les émotions ressenties par les personnages illustrés."

Objectifs

Amener l'enfant à comprendre les émotions dans plusieurs situations.

Bon à savoir

Jeu édité par Les Éditions Passe Temps (Québec), Collection Placote
ISBN 830096006354

Diffusé (entre autres) par [Pirouette éditions](#)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Dans les centres de prêt :

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Cet outil ludique fournit un support bien construit, attractif, dans lequel on entre facilement. Les cartes illustrent des situations concrètes de vie quotidienne, explicites, proches du vécu des enfants.

L'outil construit des compétences chez l'enfant (nommer l'émotion, décentration, ...) et ouvre des pistes et repères pour le parent/éducateur par le dialogue. Le corps, grand indicateur de la présence des émotions, est toutefois absent.

Le guide d'accompagnement fournit des repères du développement psychoaffectif enfant et des postures d'accompagnement. C'est une aide précieuse pour l'utilisateur qui évitera ainsi de mettre l'enfant en incapacité de répondre parce qu'il n'est pas encore prêt dans son évolution.

Vu le nombre de cases, et en fonction du nombre de joueurs, le jeu pourrait parfois paraître long et lent pour les petits. Une alternative : jouer ensemble avec un seul pion et arriver ensemble.

Objectifs :

- Reconnaître les émotions chez l'autre dans des situations de la vie quotidienne
- Comprendre, nommer son ressenti et celui de l'autre

Public cible :

3 ans à 7 ans

Utilisation conseillée :

- Le jeu peut être long/répétitif pour les petits : les cartes se suffisent alors à elles-mêmes.
- Le guide fournit des informations précieuses sur le développement psychoaffectif de l'enfant
- Changer la terminologie "émotions négatives". Il y a des émotions agréables et d'autres désagréables/difficiles (et pas négatives). Elles ont toutes le droit d'exister.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★★
Attractif ★★★★★
Interactif ★★★★★
Soutenant pour l'utilisateur ★★★★★
Soutenant pour la prom. de la santé ★★★★★★

Temps de préparation :



Points forts :

Attractif, dessins proches du vécu, guide repères

Points d'attention :

Les petits pourraient se lasser vu la longueur/répétition du processus

Sujets abordés :

Identification des émotions.

Date de l'avis : 30 janvier 2020

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139614133/la-planete-des-emotions.html?export>

06-04-2020 22:30