

## Zemos : Voyage coopératif au pays des émotions

2018 - fiche modifiée le 22 juin 2020

Zemos est un jeu de parcours coopératif autour des émotions, à jouer en famille ou à utiliser comme outil de communication.

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Support</b>                     | Jeu de table                                  |
| <b>Âge du public</b>               | A partir de 4 ans                             |
| <b>Thèmes associés à cet outil</b> | Compétences psychosociales, Expression de soi |
| <b>Obtention</b>                   | Acquisition                                   |
| <b>Participants</b>                | De 2 à 6                                      |
| <b>Prix</b>                        | 25,00 €                                       |
| <b>Consultable chez PIPSa</b>      | Oui<br>(réf. EXP-JTA-007-ZEM)                 |



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

##### Matériel :

- 21 Tuiles rondes
- 46 cartes Thème
- 1 dé, de 1 à 3
- 12 mandalas à colorier (à photocopier ou [télécharger](#))
- 6 pions Zemos et leurs supports en plastique
- Règle du jeu

##### Concept :

Zemos est un jeu de parcours coopératif, un voyage au pays des émotions nous invitant à nous raconter... à jouer en famille en toute simplicité ou à utiliser comme outil de communication.

Colorions ensemble un mandala collectif au rythme du parcours tout en exprimant nos sentiments, envies, besoins, humeurs...

La reconnaissance de nos émotions et de nos sentiments est un atout utile à tout âge de la vie.  
Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

##### Conseils d'utilisation

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

##### Bon à savoir

Commande [en ligne](#)

##### Où trouver l'outil

##### Chez l'éditeur :

Zébulon Editions  
36 chemin du gros sous  
5100 - Wépion  
Belgique  
0486 920558 - [info@zebulon.be](mailto:info@zebulon.be)  
<http://www.zebulon.be>

## Dans les centres de prêt :

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

## Pistes d'utilisation

---

*Support d'animation / expression*

*Thème : Compétences psychosociales - émotions - socialisation*

*Support : jeu de table*

### Description

Voir l'onglet "[Sur l'outil](#)"

### Comment l'utiliser

Ce jeu de parcours propose de colorier ensemble, chacun à son tour, un mandala. A chaque tour de jeu, le joueur sera amené à, soit reconnaître l'émotion dessinée et l'associer avec sa propre expérience, soit exprimer aux autres ce qui, par exemple, lui fait peur, ce qu'il aime manger, les jeux qu'il aime, ... Chaque épreuve réussie permet de colorier une, deux ou trois cases du mandala.

### Public

4-7 ans, voire plus tard dans l'enseignement spécialisé

### Rôle de l'animateur

Gérer les échanges, faire circuler la parole entre les joueurs. Aider l'enfant à mettre des mots, explorer les émotions/situations identifiées par l'enfant.

### Temps d'appropriation

Très rapide

### A quel moment d'un projet ?

Le jeu peut soutenir un projet pédagogique autour de l'exploration des émotions. Il permet d'identifier des émotions, de connecter avec son vécu et de mieux connaître les autres membres du groupe.

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

Les émotions doivent être approchées, appréhendées, comprises pour permettre à chaque enfant de mieux se connaître. Ce processus participe donc des compétences psychosociales dont on sait qu'elles constituent un puissant antidote pour renforcer son système immunitaire émotionnel face aux aléas de la vie.

### Temps de préparation :



### Points forts :

Thème, graphisme, facilité d'utilisation

### Sujets abordés :

Emotions, sentiments

Date de l'avis : 16 juin 2020