



# PIPSa

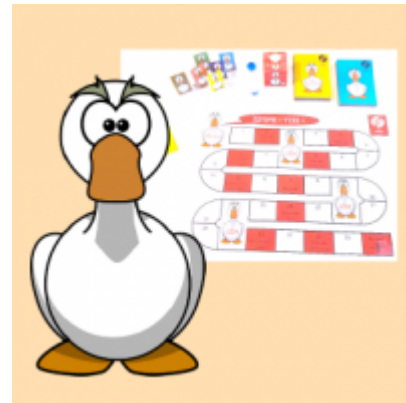
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## ESTIME "T'OIE"

2019 - fiche modifiée le 10 décembre 2019

Jeu de l'oie pour travailler le renforcement des compétences psychosociales de manière coopérative et ludique.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	A partir de 9 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Compétences psychosociales, Expression de soi
<b>Obtention</b>	Téléchargeable
<b>Participants</b>	Jusque 6
<b>Prix</b>	Gratuit



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

Matériel à imprimer en couleur, à plastifier et à construire :

- Un plateau de jeu (à imprimer en A3) (PDF)
- 6 pions (PDF)
- Un dé (à construire) (PDF)
- 40 cartes Questions (PDF)
- 40 cartes DÉFIS (PDF)
- 6 cartes JOKER (une pour chaque participant)
- Fiche pédagogique (PDF)

[Téléchargez le fichier zip.](#)

#### Concept :

Ce jeu de l'oie s'inspire d'exercices bien connus en matière d'estime de soi (blason, testing personnel, jeu "[Action/vérité](#)" spécial estime de soi, etc.).

La différence fondamentale avec la version classique d'un jeu de l'oie réside dans le fait qu'il s'agit d'un jeu introspectif, conçu sur base de la théorie des composantes de l'estime de soi de Germain DUCLOS.

Cette activité, dans son ensemble, permet de travailler le renforcement des compétences psychosociales de manière coopérative et ludique.

Public cible :

Tous les professionnels de l'action psychosocioéducative (enseignants, assistants sociaux, psychologues, éducateurs...) qui souhaitent travailler le développement/renforcement de l'estime de soi et des compétences psychosociales en travail de groupe.

#### Objectifs

Faire émerger individuellement et aléatoirement du groupe d'enfants des éléments de connaissance de soi, d'appartenance au groupe et de compétence/réussite qui peuvent être renforcés par le regard que les participants se portent mutuellement.

#### Conseils d'utilisation

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

## Où trouver l'outil

### Chez l'éditeur :

Equipe Prévention et Promotion de la Santé mentale (CPAS Charleroi)  
Rue de la Neuville 14-16  
6000 - Charleroi  
Belgique  
+32 (0)71 26.32.50 - [pps@cpascharleroi.be](mailto:pps@cpascharleroi.be)  
<https://www.cpascharleroi.be/outilspedagogiques>

### Dans les centres de prêt :

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon  
+32 (0)10 62 17 62 - [info@clps-bw.be](mailto:info@clps-bw.be)  
<http://www.clps-bw.be>

Centre Bruxellois de Promotion de la santé  
+32 (0)2 639 66 88 - [info@cbps.be](mailto:info@cbps.be)  
<https://cedosb.be>

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>

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin  
071/ 33 02 29 - [secretariat@clpsct.org](mailto:secretariat@clpsct.org)  
<http://www.clpsct.org>

## Pistes d'utilisation

---

### *Support d'animation / expression*

*Thème : estime de soi, expression de soi, compétences psychosociales*

*Support : support d'expression, matériel téléchargeable (à plastifier pour plus de durabilité)*

## Comment l'utiliser

Les dés permettent de rentrer facilement dans l'activité. Attention toutefois car les contenus mobilisés peuvent être chargés émotionnellement. Certains défis pourraient mettre les enfants (surtout les timides et les réservés) en difficulté, pouvant susciter malaises et/ou moqueries. Or le groupe a une vie après le jeu !

Les dés peuvent être intégrés dans un thème d'année scolaire. Avoir préalablement exploré le monde des émotions/besoins (voir complémentarité) facilitera l'utilisation et la compréhension de questions parfois complexes, à des niveaux d'implication personnelle différents.

Pour préparer : imaginer comment le groupe pourrait répondre. Trier les cartes. Ne pas hésiter à créer d'autres questions, avec les préoccupations/expériences du groupe.

L'utilisation du « joker » face au groupe pourrait stigmatiser certains (analogie du carton jaune, comme au foot) Proposer plutôt de tirer une nouvelle carte. Peut se jouer aussi en famille.

## Public

A partir de 10 ans

## Rôle de l'animateur

L'animateur doit être attentif à rester neutre et permettre de clarifier l'expression et le vécu.

## Temps d'appropriation

Rapide

### A quel moment d'un projet ?

Tout au long de l'année.

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

L'outil sert à nourrir l'empathie. Il permet d'exprimer qui on est et de partager des entre pairs.

### Points forts :

Facile à utiliser, attractif, inspirant, « do-it-yourself »

### Points d'attention :

Le groupe doit être en confiance. A éviter dans les classes où il y a des conflits.

### Sujets abordés :

Empathie, estime de soi

### Complémentarité :

[L'expression des besoins](#), [Le langage des émotions](#), [Les cartes des sentiments et des besoins](#)

Date de l'avis : 09 décembre 2019

## L'avis des utilisateurs

---

Excellent ★★★★★

*publié le 11 janvier 2020 à 01h50 par Visiteur*

Testé à plusieurs reprises dans ma classe. Les élèves adorent

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614123/estime-t-oie.html?export>

07-09-2024 22:16