

Le Monstre des couleurs

2018 - fiche modifiée le 11 décembre 2019

Un jeu de société coopératif qui aide les enfants à exprimer leurs émotions et à les structurer.

Support	Jeu de table
Âge du public	De 3 à 7 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Expression de soi
Obtention	Acquisition
Participants	De 2 à 5
Prix	30,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 1 jeton monstre des couleurs
- 1 jeton petite fille
- 1 dé
- 8 jarres pour y stocker les émotions
- 2 étagères pour y ranger les jarres
- 5 marqueurs d'émotion
- [Règle du jeu](#) (PDF)

[Vidéo explicative](#)

Concept :

Le monstre des couleurs ne sait pas ce qu'il lui arrive : toutes ses émotions sont chamboulées ! Il faut l'aider à les réunir et à les relier aux événements qui les déclenchent.

Pour cela, les enfants doivent eux aussi dire ce qui les attriste, les rend joyeux, les calme, les énerve ou leur fait peur.

Ils pourront alors, avec un peu de chance, remettre toutes les émotions du monstre des couleurs dans les bonnes jarres.

Inspiré du best-seller "[La couleur des émotions](#)" d'Anna Llenas, ce jeu permettra aux plus jeunes d'exprimer leurs émotions et de les structurer.

Il s'agit autant d'un jeu coopératif que d'un outil, grâce auquel même des adultes peuvent apprendre sur leurs émotions.

Conseils d'utilisation

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

Bon à savoir

AUTEUR(S): Anna Llenas ; Josep M. Allué ; Dani Gomez

Disponible en magasin de jeux et jouets. Ou en ludothèque.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Purple Brain

France - purplebraincreations@gmail.com

<https://www.facebook.com/PurpleBrainCreations> - <https://be.asmodee.com/fr-be/home>

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé

+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be

<http://www.clps.be>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon

+32 (0)10 62 17 62 - 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

<https://cedosb.be>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme

+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be

<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies

+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com

<http://www.clps-mons-soignies.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg

+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be

<http://www.clps-lux.be>

FCPPF

+32 (0)2 514 61 03 - info@fcppf.be

<http://www.fcppf.be> - <https://www.facebook.com/fcppf>

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>

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin

071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org

<http://www.clpsct.org>

Ludeo, Centre de ressources ludiques de la Cocof

+32 (0)2/218.81.25 - (0)2/800.83.48 - ludeo@spfb.brussels

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème : Compétences psychosociales - émotions - socialisation

Support : jeu de table

Comment l'utiliser

Le jeu allie une thématique importante, une mécanique ludique simple et efficace à un design attractif et de qualité. Objectif : trier les émotions en pagaille. A la fois jeu de structure, de mémoire, de coopération, il permet notamment aux enfants de découvrir l'empathie (ressentir à la place de ...).

L'approche des émotions reste mentale (nommer/catégoriser) et pas sensorielle, alors que le corps est la première source d'information de l'enfant. L'adulte pourra efficacement l'aider en associant émotion et sensations corporelles. Pour des petits, utiliser le mot « calme » plutôt que « sérénité ».

Attention à ne pas « moraliser » les émotions entre les « bonnes » et les autres. Toutes ont le droit d'exister.

Le jeu est prévu pour une utilisation accompagnée. Des ressources complémentaires mettant en lien le développement de l'enfant et les émotions auraient été

bienvenues.

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. L'adulte doit être prêt à entendre/laisser émerger toutes les émotions y compris celles qui dérangent, sans jugement.

Temps d'appropriation

Rapide

A quel moment d'un projet ?

Le jeu peut soutenir un projet pédagogique autour de l'exploration des émotions. Il permet d'identifier et exprimer ses émotions, d'entendre les émotions des autres et de connecter avec son vécu.

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. Le jeu permet de faire le lien entre les émotions et des situations de la vie courante. Il aide à les trier, les identifier, et les accepter. Ce processus participe donc aux 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

Date de l'avis : 09 décembre 2019

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614125/le-monstre-des-couleurs.html?export>

11-11-2024 03:14