

EMOTIKA

2021 - fiche modifiée le 29 septembre 2021

Outil ludopédagogique pour les aventuriers des émotions

Ce jeu se déroule sur l'archipel EMOTIKA où les enfants vont découvrir leurs émotions en parcourant chaque île dans un univers d'aventure, de mystère, d'exploration, de défis, de pirates et de trésor !

Support	Jeu de table
Âge du public	De 9 à 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Expression de soi
Obtention	En centre de prêt Téléchargeable
Participants	Jusque 15
Prix	Gratuit
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 4CP-JTA-011-EMO)



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- **Supports** entièrement téléchargeables
Une importante phase de construction de différents supports (impression, plastification, découpage...) est nécessaire. Tout est détaillé dans le dossier pédagogique.
- Une série de **podcasts audio** (YouTube)
- **Vidéos** explicatives pour chaque séance d'animation
- **Guide pédagogique** (PDF)

Pour obtenir les supports et les vidéos, il vous suffit d'adresser une demande à coordination@clpsct.org

[Vidéo de présentation](#) (Vimeo, 1h)

Visionnez les 4 vidéos explicatives : [partie 1](#) - [partie 2](#) - [partie 3](#) - [partie 4](#)

Concept :

EMOTIKA propose toute une série d'activités basées sur le plaisir, le partage et la conscientisation, contribuant à une meilleure santé émotionnelle.

Cinq îles composent EMOTIKA et chaque île contribue au développement de l'intelligence émotionnelle. L'aventure commence sur l'île MÔA et se poursuit de séance en séance sur les îles KATU SANTI, KEPASSO, POURKOISSA et EUREKA, pour se terminer par un retour sur MÔA.

Au-delà des contextes scolaire et extrascolaire, l'outil peut être utilisé dans le soutien psychosocial, l'aide à la jeunesse, le secteur socioculturel, la promotion de la santé, etc.

L'ensemble des situations, jeux, énigmes de l'outil EMOTIKA sont inspirés du vécu des enfants dans leur vie scolaire, amicale et familiale.

Objectifs

Objectif général :

Stimuler l'intelligence émotionnelle à travers une série d'activités et de jeux (mimes, débats, échanges, énigmes, bricolages, etc.), dans un esprit de groupe et de coopération.

Conseils d'utilisation

EMOTIKA se découvre en 6 séances d'animation. Chaque séance permet d'atteindre un objectif spécifique lié au développement de l'intelligence émotionnelle et à la découverte des émotions. Chaque île de l'archipel correspond donc à un objectif spécifique.

Chaque séance est conçue pour une durée de 50 à 90 minutes, modulable en fonction du nombre d'enfants, des besoins du groupe, du rythme et des méthodes utilisées par l'animateur.

Matériel à prévoir :

- Une imprimante couleur (qui imprime A4 et A3)
- Une plastifieuse (qui plastifie A4 et A3)
- Un smartphone pour scanner les cartes qui le nécessitent et le bateau pirate
- Un baffle Bluetooth pour permettre aux enfants de bien entendre les podcasts audio et la musique des pirates
- De la gomme adhésive pour coller les "émopoissons" et les hameçons sur les planches "filet de pêche"
- Des attaches parisiennes (pour la construction des gouvernails)

Pour faciliter la construction de l'outil, le matériel reproductible se trouve dans des dossiers PDF téléchargeables. Les supports sont classés selon qu'ils concernent le matériel général (présent durant toutes les séances) ou le matériel spécifique (par séance).

Bon à savoir

Cet outil a été créé à l'initiative de l'Equipe Prévention et Promotion de la Santé Mentale de la Direction Prévention, Santé Mentale et Urgence Sociale du CPAS de Charleroi et du Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin / CLPS-CT. Plusieurs partenaires ont contribué à sa création.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
Avenue Général Michel 1B
6000 - Charleroi
Belgique
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
<http://www.clpsct.org>

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
<https://www.cpascharleroi.be/outilspedagogiques>

Dans les centres de prêt :

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
<http://www.clpsct.org>
Catalogue : <http://www.promotionsante.info/documentation.php>

L'avis de PIPSA

Appréciation globale :

Ce support d'animation en 6 séances permet une approche originale et ludique de l'intelligence émotionnelle. Adapté aux enfants de 9 à 12 ans, un univers « pirate » coloré dynamise intérêt et implication. L'utilisation d'un environnement sonore spécifique complète l'ambiance et favorise l'immersion.

Le travail sur les émotions/besoins exige un positionnement particulier de l'utilisateur. Il sera familiarisé au concept d'intelligence émotionnelle afin d'accueillir l'expression des enfants hors de tout jugement de valeur ou moralisation. Une co-animation peut être envisagée avec un éducateur d'AMO ou professionnel CPMS.

Pensé pour une utilisation en classe, l'outil fournit tous les supports nécessaires aux différentes activités. L'édition du matériel - exigeante en temps (impression, plastification, découpage, assemblage) - demande un investissement important mais pour un résultat réutilisable d'année en année.

La progression dans les apprentissages s'effectue par des activités diversifiées, sollicitant différentes intelligences. Elles prennent le temps de construire et d'exercer les compétences personnelles. Le cadre de la classe fournit par ailleurs l'occasion de les appliquer, au quotidien de la vie scolaire, en-dehors de l'utilisation de l'outil.

Le guide pédagogique fournit une structure claire, simple d'appropriation, particulièrement opérationnelle. On aurait aimé trouver à la fin de chaque module

des propositions de « messages-clé » (idées principales à retenir du module) pour faciliter le débriefing avec le groupe. Des ressources complémentaires sont fournies pour explorer la thématique.

Objectifs :

- Découvrir un vocabulaire sur les émotions/besoins
- Comprendre les liens émotions/besoins/ressources
- Acquérir des habiletés personnelles autour de l'intelligence émotionnelle en vue d'une meilleure connaissance de soi et de l'autre

Public cible :

9-12 ans

Utilisation conseillée :

- Se préparer aux activités proposées dans les cartes défis (cartes pirates) : l'animateur/trice gagnera à les lire à l'avance et éventuellement en sélectionner et/ou en modifier
- Comme proposé par les promoteurs : privilégier une animation en binôme
- Le haut-parleur bluetooth permettra une plus grande immersivité, notamment lors du défi "pirates". Télécharger les fichiers audio sur clé USB pourrait augmenter la durée de vie de l'outil (éviter les hyperliens brisés).
- Prévoir une carte "joker" par enfant, qu'il pourrait utiliser pour les questions plus sensibles/personnelles ; notamment dans la séance 3 "Raconte".
- Privilégier l'utilisation complète de l'outil, dans la progression proposée, plutôt qu'un module isolé (à moins d'avoir déjà abordé les émotions/besoins via d'autres outils).

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★★

Attractif ★★★★★

Interactif ★★★★★

Soutenant pour l'utilisateur ★★★★★

Soutenant pour la prom. de la santé ★★★★★

Temps de préparation :



Points forts :

Ludicité, originalité, diversité des activités pédagogiques

Points d'attention :

Veiller à ne pas moraliser/normaliser les émotions et les besoins. L'édition du matériel est exigeante en temps (impression, plastification, découpage, assemblage).

Sujets abordés :

Emotions, besoins, sensations, intelligence émotionnelle, communication

Complémentarité :

[Girafe O cartes](#), [L'univers de sensations](#), [Le langage des émotions](#), [L'expression des besoins](#)

Date de l'avis : 23 septembre 2021

L'avis des utilisateurs

Le top du top ★★★★★

publié le 04 octobre 2021 à 11h35 par Visiteur

Le meilleur outil de promotion de la santé mentale et émotionnelle qui existe ????

Autour de l'outil
