



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

La Parole magique

2019 - fiche modifiée le 09 septembre 2021

Jeu d'expression émotionnelle

Jeu d'éducation émotionnelle pour aider les enfants à exprimer leurs émotions, révéler leurs forces et découvrir leurs potentiels.

Support	Cartes
Âge du public	De 7 à 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Expression de soi
Obtention	Acquisition
Participants	A partir de 1
Prix	24,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 42 cartes illustrées
- Livret explicatif (96 pages)

Concept :

Le principe de "La Parole magique" est d'allier un temps de méditation guidée et le partage d'une parole authentique, à partir d'une question tirée au hasard. Cet outil permet d'animer un atelier de 1 à 2 heures, introduire un thème dans un cadre scolaire, lancer un échange philosophique, ou proposer une activité créative en famille.

Conseils d'utilisation

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

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Editions Le Souffle d'Or
5, Allé du Torrent
05000 - Gap
France
+33 (0)4 92 65 52 24 - cdesailloud@souffledor.fr
<http://www.souffledor.fr>

Dans les centres de prêt :

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental
+32 (0)69 22 15 71 - contact@clpsho.be
<http://www.clpsho.be>

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème : compétences psychosociales, expression de soi

Support : cartes + livret

Description

[Voir vidéo de présentation](#)

Outil pédagogique, co-créé avec des enfants, pour faciliter l'expression émotionnelle. Il sert de guide aux professionnels pour animer des ateliers de parole. La méditation, associée à une carte-question, accompagne l'intériorisation et facilite l'expression des sensations émotions, intuitions, et questionnements.

Comment l'utiliser

Le jeu s'organise en différentes étapes :

- Temps de co-création des règles du groupe ensemble (l'autorité n'est plus extérieure et imposée mais discutée et co-décidée)
- Temps de « dépose » d'émotions/ météo intérieure
- Temps de centration individuel, écoute intérieure
- Tirage d'une carte (par personne ou pour le groupe), suivie d'une méditation proposée dans le livret
- Fin de l'activité : on se dit merci avant de partir

Chaque carte ouvre une piste pour mener un atelier philo avec des enfants.

Public

Enfants

Rôle de l'animateur

Guider le voyage dans la parole magique. Posture bienveillante, écoute active.

Temps d'appropriation

Rapide

A quel moment d'un projet ?

L'utilisation du coffret constitue un projet en soi : exprimer sa vérité, trouver ses ressources, faire groupe, réfléchir aux grandes questions de la vie. Il peut aussi servir de base à un atelier philo.

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

Le jeu valorise les qualités propres à l'enfance (enthousiasme, confiance, imagination, ...) pour développer /incarner l'humain en chacun. Les émotions partagées offrent des bienfaits immédiats : sentiment d'appartenance au groupe, empathie, renforcement du lien social.

Temps de préparation :



Points forts :

Simplicité d'utilisation, expression des ressources et de l'imaginaire des enfants

Points d'attention :

Nécessite une capacité à nommer et à se penser

Sujets abordés :

Compétences psychosociales

Date de l'avis : 08 septembre 2021

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614195/la-parole-magique.html?export>

19-04-2024 03:33