



# 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.

<b>Support</b>	Cartes
<b>Âge du public</b>	De 7 à 12 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Compétences psychosociales, Expression de soi
<b>Obtention</b>	Acquisition
<b>Participants</b>	A partir de 1
<b>Prix</b>	24,00 €
<b>Consultable chez PIPSa</b>	Oui (réf. EXP-JCA-029-LAP)



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 - [cdesaillood@souffledor.fr](mailto:cdesaillood@souffledor.fr)  
<http://www.souffledor.fr>

### 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>

25-10-2021 12:41