



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Vitality

2017 - fiche modifiée le 21 novembre 2022

Jeu coopératif pour garder et booster la vitalité pour toute la vie et à tous les niveaux : physique, mental, émotionnel, créatif et intuitif.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 7 ans
Thèmes associés à cet outil	Activité physique, Corps, Compétences psychosociales, Santé globale, Stress, Sommeil
Obtention	Acquisition
Participants	De 1 à 6
Prix	44,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- Plateau de jeu
- Cartes quizz de 4 couleurs : rouge (72), verte (72), bleue (72), violette (60)
- Cartes jeux Supervita (32)
- Pièces de puzzle (12)
- Pierres précieuses (4)
- Vitawatts (3)
- Lunettes
- Dé couleurs
- Règles du jeu

L'éditeur propose une [utilisation pédagogique](#) (en ligne)

Concept :

Le but du Jeu est d'amener Tivita, le personnage au centre du plateau, au maximum de sa Vitalité.

Pour cela, il faut répondre correctement à des cartes-quizz et compléter un puzzle de 12 pièces qui va redonner à Tivita toutes ses couleurs :

- > la couleur rouge pour la bonne santé de son corps
- > la couleur verte pour la bonne santé de ses émotions
- > la couleur bleue pour la bonne santé de son intelligence
- > la couleur violette quand son corps, ses émotions et son intelligence fonctionnent très bien, tous ensemble.

[Vidéo de présentation](#)

Conseils d'utilisation

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

Bon à savoir

Jeu créé par Véronique Chabernaud et Nathalie Dujardin

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Belugames
24, rue de l'Est
75020 - Paris - contact@belugames.com
<http://vitality-edugames.com/> - <https://belugames.com/>

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>

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème : Alimentation, Activité physique, Compétences psychosociales, Sommeil, écrans, cerveau

Support : jeu de plateau

Description

Voir l'onglet "Sur l'outil"

Comment l'utiliser

Selon la règle du jeu proposée par le concepteur.

Pour une utilisation en classe, proposer de créer des équipes et susciter la concertation pour produire les réponses.

Sur le site du promoteur, les cartes sont [classées selon les thématiques](#) qu'elles abordent. Possibilité de les sélectionner selon les sujets que l'utilisateur souhaite aborder. Par ex, dans la catégorie Rouge (= santé physique), des questions sont posées sur l'alimentation équilibrée, la respiration, l'activité physique, sucres, graisses, nouvelles technologies... Dans la catégorie Verte (= émotions), motivation, joie et tristesse, stress, confiance en soi... Dans la catégorie bleue, apprentissage, cerveau, fatigue mentale... Dans la catégorie mauve (= celle qui fonctionne quand toutes les autres sont alignées), bonheur/malheur, intuition, pensée positive...

Les cartes jaunes proposent des exercices de respiration, yoga, mime, rituel de fin...

Chaque carte comporte un QR code qui permet à l'adulte d'avoir accès à des informations complémentaires détaillées, des liens externes et une bibliographie d'ouvrages récents.

Public

Enfants de 7 à 11 ans

Rôle de l'animateur

Susciter le questionnement, faire réfléchir, inviter à l'expression, faire respecter les opinions, confronter les points de vue, solliciter le groupe,... Expliquer parfois certains mots de vocabulaire pour les plus jeunes.

Aménagement de l'espace

Groupe en cercle autour du jeu

A quel moment d'un projet ?

Pour soutenir des échanges relatifs à la santé et ses différentes dimensions.

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

Le jeu concrétise une vision globale de la santé : corporelle, émotionnelle, intellectuelle qui, lorsqu'elles s'alignent, donnent accès au potentiel créatif et à l'intuition de chacun. Même si les questions du quizz relèvent de choix fermés, les QR codes présents sur chaque carte offrent une belle opportunité d'enrichissement des contenus. L'adulte devra toutefois se les approprier avant d'animer le jeu avec des enfants.

Temps de préparation :



Sujets abordés :

Facile à prendre en main, vision globale de la santé

Date de l'avis : 21 novembre 2022

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614233/vitality.html?export>

20-09-2024 04:10