



VALUES EDUCATION

“Mets-toi à ma place”

Ref. 20845



METS-TOI À MA PLACE

Ref. 20845



CONTENU :

Le jeu se compose d'1 support triangulaire présentant 10 scènes (🗣️), 15 caractères (👤) et 10 émotions différentes (❤️). Les fiches montrent des illustrations de haute qualité, imprimées des deux côtés. Le support est fait de carton épais et résistant. Dimensions de support : 31 x 15.3cm.



Les **10 émotions** présentées sur les fiches sont les suivantes :

AGREABLES

1. la joie
2. la curiosité
3. l'admiration
4. la sécurité

DESAGREABLES

5. la tristesse
6. la colère
7. le dégoût
8. la peur
9. la culpabilité

NEUTRE

10. la surprise

AGE RECOMMANDE ET INDICATIONS:

De 3 à 8 ans.

Ce jeu est réalisé avec un format et un matériel avec lesquels la participation de plusieurs enfants est facilitée, soit en groupe, soit en binôme. Il permet également à l'adulte de travailler individuellement avec un seul enfant en classe, à la maison ou en thérapie.



OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Encourager le développement de compétences sociales telles que l'empathie.
- Faciliter l'identification des émotions et développer la conscience émotionnelle.
- Développer l'attention et l'écoute active.
- Apprendre que la même situation peut provoquer des émotions différentes.
- Encourager la communication et le respect des opinions des autres.

SYSTEME DE JEU :

1. Une scène est sélectionnée (👉) et l'enfant est invité à décrire ce qui s'y passe.
2. Ensuite, il doit chercher l'un des personnages qui apparaissent dans cette scène (👤) et choisir l'émotion (❤️) que ressent ce personnage dans cette situation. On lui demande d'argumenter sa décision en fonction de la posture du corps du personnage, de son expression faciale, de ce qui se passe dans l'image ou même de l'expérience de l'enfant dans une situation similaire.
3. Répétez l'étape précédente avec les autres caractères de la scène.
4. Une réflexion est faite sur les différentes émotions vécues par chacun des personnages se trouvant dans la même situation.

Note :

L'objectif de cette activité est de générer un espace pour travailler sur ses propres émotions et sur d'autres au travers de l'empathie. La chose importante à propos de cette activité est que les enfants pensent, expriment et développent leur conscience émotionnelle toujours basé sur le respect de l'opinion des autres.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses.

ACTIVITES

Dans les activités auxquelles participeront plus d'un enfant, le plus jeune commencera.

Devinez qui se sent comme ça sur la scène

1. Par deux, un enfant s'assoit face à l'autre et choisit une scène. (Cela peut aussi être fait avec deux groupes).
2. Le premier joueur choisit une émotion à partir des cartes et la dit à voix haute à l'autre joueur (il met l'image correspondante).
3. Le deuxième joueur doit dire s'il y a des personnages qui apparaissent dans la scène qui peuvent ressentir cette émotion. Si c'est le cas, il doit montrer la carte du personnage choisi et argumenter sa décision.
4. Les deux joueurs discutent de la décision prise. Tous les joueurs ne doivent pas nécessairement arriver à un consensus concernant l'émotion que chaque



personnage ressent. L'important est que les joueurs fassent l'exercice pour comprendre l'émotion des autres et se mettre à leur place.

5. Le même système est répété avec les autres scènes, en changeant les rôles des joueurs à chaque fois.

Comment se sent le personnage ?

1. On choisit un personnage et on place à côté une fiche sur laquelle il apparaît.
2. Passer une par une toutes les scènes où ce personnage apparaît.
3. Analyser l'émotion que ressent le personnage dans chacune des scènes.

