

Le Parcours de la Petite Reine[👑]

[👑] Fiche pédagogique [👑]

OBJECTIFS

Le parcours de La Petite Reine se veut être un parcours ludique pour permettre à ses utilisateurs de favoriser l'expression individuelle et collective autour de thématiques liées à la santé globale, en particulier, la notion de respect des autres et de soi-même ; la gestion du stress, la confiance en soi et dans les autres et les plaisirs de la vie . Le parcours La Petite Reine offre un espace à celles et ceux qui le parcourront pour se connaître et renforcer leurs compétences à faire face aux défis que présentent la vie.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES : FAVORISER

L'émergence des représentations associées aux 4 thématiques du jeu.

L'identification des situations suscitant stress, confiance en soi, respect, et procurant du plaisir.

L'identification et l'analyse de différents types de réactions ou ressources possibles pour faire face à des situations susceptibles d'avoir un effet sur la santé globale.

La réflexion sur ses comportements et le partage d'expériences.

L'expression des points de vue, arguments, valeurs, émotions, besoins et représentations individuelles et collectives.

SUPPORT

Jeu de plateau et série de cartes par thématique.

PRINCIPE

Support à l'échange collectif.

THÉMATIQUES

Confiance en soi, en l'autre, gestion du stress, respect, plaisirs de la vie.

MODE D'UTILISATION PRÉVU

Le parcours de La Petite Reine est un support pour l'animation d'un échange collectif.

Il peut être utilisé avec un groupe dans le cadre d'une animation spécifique portant sur l'une ou l'ensemble des thématiques du jeu. Il peut également être utilisé au début d'un projet collectif afin de faire émerger les besoins du groupe sur les thématiques proposées ou bien de nouvelles.

Il est possible, selon le projet collectif mené avec le groupe de sélectionner les questions et /ou les thématiques, de créer d'autres cartes sur les mêmes thématiques ou d'autres séries de cartes sur d'autres thématiques. Bref, toute réappropriation et enrichissement est possible pourvu que l'animateur soit à l'écoute des besoins du groupe.

CONDITIONS REQUISES

Un petit groupe de joueurs (3 à 12) ayant de l'intérêt pour les thématiques abordées par le jeu et adhérant au principe du jeu.

Un cadre sécurisant garanti par l'animateur du jeu veillant au respect de la parole et de l'expérience de chacun ainsi qu'à la liberté de prendre la parole ou de se taire.

Tout jugement ou moralisation des comportements est proscrit.

Une préparation préalable par l'animateur du jeu pour prendre connaissance des cartes de jeu, les sélectionner en fonction des besoins et de la culture du groupe.