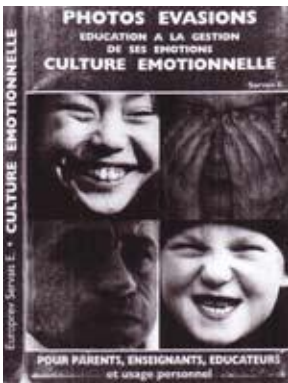




Photos Evasions (de Ernst Servais)



Un Kit pédagogique pour jeunes et adultes avec un support photo qui facilite particulièrement les échanges interpersonnels.

Cet ensemble de photo-langages, sur les thèmes des émotions et la qualité de vie, vise à sensibiliser les participants à une prévention qui s'entend comme un apprentissage de la qualité de vie.

Les deux objectifs de cet outil sont :

- Proposer le thème des émotions et son importance comme sujets de discussion.

- Offrir trois pistes importantes et plusieurs exercices pratiques concernant précisément la question : « Comment gérer ses émotions ? »

Deux objectifs poursuivis sous forme ludique et au moyen d'expression de visages de personnes provenant de différents pays. Photos prises « life », sur le vif, dans la vie quotidienne.

Jeu à louer gratuitement au CLPS (Centre Liégeois de Promotion pour le Santé)
Place de la République Française, 1 (2ème étage) 4000 Liège
Tél. : 04/279.50.52 - promotion.sante@clps.be

Comédie story



L'objectif de ce jeu est de faire deviner l'émotion parmi les 10 présentées sur le plateau lors de la prononciation d'une phrase banale tirée au sort.

A chaque tour, le joueur lance un dé spécial indiquant quelle « Attitude » il doit faire deviner à ses adversaires (en fait un sentiment, une émotion), le résultat du lancer ne doit être connu que du joueur seul !! Puis le joueur pioche une carte « Texte » qu'il doit lire en utilisant le ton approprié.

Les autres participants doivent parier avec leurs jetons, marqués de 1 à 4, sur une des cartes « Attitude » (de 1 s'ils doutent à 4 s'ils sont sûrs). Ceux qui ont misés sur la bonne réponse déplacent leurs pions de la valeur du pari, les autres reculent d'autant; l'interprète avance du nombre de cases correspondant aux bons paris.

D'stress



Un jeu de table interactif, destiné aux adultes et aux adolescents, par groupe de 4 à 12 personnes qui a pour objectif de sensibiliser à la problématique du stress et d'approfondir ses connaissances sur le stress en fournissant une vision globale des fondements scientifiques, mécaniques, émotionnels, énergétiques et

relationnels liées à celui-ci.

Il ouvre la discussion sur les causes et les conséquences du stress et permet de comprendre ce qu'est vraiment le stress et ainsi de mieux l'appréhender tout au long de sa vie quotidienne.



Il permet aussi d'évaluer ses besoins personnels, de susciter ses responsabilités et d'amener à utiliser des outils qui nous correspondent le mieux en nous incitant à prendre les mesures nécessaires aux changements à mettre en place pour retrouver notre équilibre.

Tout au long du parcours, les joueurs rencontrent des événements agréables ou désagréables qui influencent leur stress, s'adaptent à des situations quotidiennes en réalisant des défis, témoignent de leurs connaissances relatives au stress, diversifient leurs possibilités de détente et expérimentent le changement de point de vue.

Les joueurs décident eux-mêmes de leur stratégie de jeu, de la manière dont ils abordent l'itinéraire sur le plan de jeu, en aménageant au mieux l'équilibre délicat entre tension et détente.

Concrètement, la boîte de jeu contient un plan de jeu, un guide d'information pour l'animateur, des tableaux de progression, des cartes « énergie », « défi », « info », « détente » et « situation ».

Jeu à emprunter gratuitement au SDJ