



VALUES EDUCATION

“La roulette de l’estime de soi”

Ref. 20846



La roulette de l'estime de soi 😊

Réf. 20846



CONTENU :

- **Roue de nombres** : de 1 à 24.
- **Nombre de fiches** : comprend 24 fiches rondes numérotées de 1 à 24.
- **Bulles de dialogue ré écrivables** : Comprend 24 bulles multicolores.
- **Marqueurs effaçables** : comprend 12 marqueurs pour écrire sur les bulles. Chaque marqueur a une gomme sur son capuchon.
- **Roue ROUGE de l'estime de soi** : contient des images réelles qui indiquent l'action, verbale ou non verbale, à réaliser. Avec cette roue, les participants maintiendront leur distance physique lors de l'exécution des différentes actions.
- **Roue BLEUE de l'estime de soi** : contient des images réelles qui indiquent l'action, verbale ou non verbale, à réaliser. Avec cette roue, certaines actions impliquent un contact entre les participants.

Le jeu est fait de carton épais solide, très durable et de haute qualité.

Le matériau des fiches est écologique ; provient de forêts durables.

Roue ROUGE de l'estime de soi : Description des actions

- a) Je représente comment j'embrasse le protagoniste à distance
- b) Je « check » les coudes du protagoniste
- c) J'exprime une qualité du protagoniste, quelque chose dans lequel le protagoniste est bon (tous)
- d) Je tiens mon regard sans cligner des yeux avec le protagoniste (on peut rire)
- e) J'exprime quelque chose que j'aime chez le protagoniste (tous)
- f) Le protagoniste dit son nom complet ("Je suis ...") et les autres l'applaudissent (tous). Il est facultatif qu'il se lève lorsqu'il parle.

Roue BLEUE de l'estime de soi : Description des actions

- a) J'embrasse le protagoniste
- b) Je serre la main du protagoniste
- c) J'exprime une qualité du protagoniste, quelque chose dans lequel le protagoniste est bon (tous)
- d) Je chatouille le protagoniste
- e) J'exprime quelque chose que j'aime chez le protagoniste (tous)
- f) Le protagoniste dit son nom complet ("Je suis ...") et les autres l'applaudissent (tous). Il est facultatif qu'il se lève lorsqu'il parle.



Avec les deux roues, les options C et E sont exécutées par tous les participants, à l'exception du protagoniste. Pour ce faire, ils doivent utiliser les bulles de dialogue et les marqueurs. Ils peuvent également le faire oralement si les participants ne savent pas encore s'exprimer par écrit.

AGE RECOMMANDÉ :

De 3 à 8 ans.

Le développement de l'estime de soi commence à se former dès le plus jeune âge. Lorsque les enfants sont très jeunes, leur image de soi est créée à partir de leur interaction avec le monde qui les entoure. Si nous disons à un garçon ou à une fille qu'ils sont bons dans quelque chose, ils nous croiront et ils commenceront à se sentir plus en sécurité.

La roue de l'estime de soi permet d'augmenter le concept de soi des filles et des garçons de manière dynamique, amusante, positive et enrichissante. Ils découvriront leurs capacités et leurs forces en jouant en groupe !

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Apprendre à donner et à recevoir des commentaires positifs.
- Découvrir que nous avons tous des compétences et des caractéristiques qui nous rendent uniques.
- Exprimer ses émotions verbalement et non verbalement.
- Développer l'intelligence émotionnelle.
- Améliorer l'empathie et les compétences sociales.
- Aider à renforcer le sentiment d'appartenance à un groupe.

SYSTEME DE JEU :

Objectif : Promouvoir l'estime de soi et créer un climat de sécurité dans le groupe qui contribue à accroître la perception de soi des participants.

Participants : un groupe jusqu'à 24 participants.

1. On choisit une roue d'estime de soi : la ROUGE ou la BLEUE.
2. Les 24 fiches numérotées sont réparties entre les participants.
3. Une bulle de dialogue est distribuée à chaque participant avec un marqueur effaçable (si le groupe est composé de plus de 12 personnes, les marqueurs seront partagés par paires).
4. À tour de rôle, le plus jeune participant commence et fait tourner la roue des nombres. Le nombre qui sortira sera le protagoniste vers lequel l'action de la roue d'estime de soi est dirigée.
5. Ensuite, le participant qui a tourné la roue des nombres fera tourner la roue de l'estime de soi et exécutera l'action indiquée au protagoniste.



Dans le cas où l'option C ou E sorte :

- L'action sera réalisée par tous les participants.
- Ils utiliseront les bulles pour écrire quelque chose dans lequel le protagoniste est bon (C), ou quelque chose qu'ils aiment chez lui (E).
- À tour de rôle, ils montreront un à un la bulle de dialogue au protagoniste.

Si les participants ne savent pas encore s'exprimer par écrit, ils peuvent s'exprimer oralement, en respectant un tour de parole.

6. On recommence le processus, mais cette fois c'est le protagoniste qui fait tourner les roues.
7. Si de la roue sort le même protagoniste avec la même action de la roulette d'estime de soi, la roulette d'estime de soi est à nouveau tournée jusqu'à ce qu'une option qui n'était pas apparue auparavant avec ce protagoniste apparaisse.
8. Le jeu se termine lorsque tous les participants du groupe ont été les protagonistes au moins une fois. L'idéal étant que tout le monde passe par les différentes options de la roue de l'estime de soi. Le jeu peut être poursuivi jusqu'à ce que cet objectif soit atteint, ou en jouant plusieurs parties.

* **Important** : Il est recommandé d'effacer les bulles de dialogue après utilisation pour conserver le matériel en bon état.

