

CAMINA POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 6 ANS (OU PLUS)

Créatrices: Michèle Bertoia et Carine Ther
Jeu CAMINA illustré par Nadège Poupaert

Le jeu de cartes CAMINA permet de développer le "REGARD AMI" où on apprend à voir, à dire ce qui va bien, reconnaître les fois où cela a réussi pour contrecarrer le biais de négativité du cerveau qui va plutôt retenir quand cela n'a pas marché et qui va généraliser, banaliser, comparer aux autres, se sentir obligé de , déplacer, minimiser, juger voire mépriser...

• Développer le REGARD AMI

Objectifs:

- Connaître des forces et qualités humaines
- Développer le langage, le vocabulaire et la communication
- Sortir de la pensée « je suis...je ne suis pas... » mais plutôt s'entraîner à dire « je suis... Et, grâce à cette qualité, j'ai réussi à... » en trouvant des exemples où on a su être comme ceci ou comme cela, ou l'autre nous a vu avec telle ou telle qualité
- Identifier et interpréter des situations courantes où se manifestent ces qualités

Déroulement:

Le rôle de l'adulte va être de compléter avec un exemple pour donner des situations concrètes sur les termes.

Ex : si la carte est celle de la patience, l'adulte peut exprimer à l'enfant que dans telle situation..., il a observé que l'enfant avait été patient. Il peut aussi rassurer l'enfant en disant que c'est normal qu'un enfant puisse manquer de patience et que c'est quelque chose qui s'apprend. On peut aussi être plus patient dans certains domaines et moins dans d'autres...

Le jeu donne l'occasion de faire des compliments pour encourager les comportements positifs et verbaliser ce que l'on ne dit pas habituellement. Au lieu de dire « tu n'as pas rangé », « tu n'es pas patient », « tu n'écoutes pas »... dire en phrase affirmative ce qui va bien et encourager à s'améliorer.

En jouant avec les cartes vous pouvez questionner l'enfant :

Lui demander pourquoi il aime telle image ?

Lui expliquer la force et lui demander : Est-ce que tu as su être comme ça ? As-tu un exemple ?

Vous pouvez:

1. observer les forces chez eux et leur montrer l'animal qui représente cette force
2. leur dire ce que vous appréciez chez eux
3. les encourager lorsqu'une force est en cours d'apprentissage

Cela va créer un langage commun doux et imagé, par exemple :

« tu te souviens la carte organisation du lion ? Là tu n'auras pas le temps de sortir le jeu avant que papa arrive... la prochaine fois tu penseras au lion "organisation" et tu sortiras le jeu plus tôt pour avoir le temps d'y jouer? ».

Le message sera perçu différemment.

CAMINA POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 6 ANS (OU PLUS)

Créatrices: Michèle Bertoia et Carine Ther
Jeu CAMINA illustré par Nadège Poupaert

- Jeu de 7 FAMILLES

Utiliser le jeu complet

- Jeu de MEMORY

Avec deux cartes de chaque famille,
deux arbres, des jetons symboles deux par deux...

Objectifs:

L'objectif principal pour ces deux jeux est de:

- connaître le vocabulaire des qualités
- donner des exemples généraux accessibles aux enfants lorsqu'ils demandent la signification de telle ou telle carte.



- Jeu de Mimes

Objectif:

- Identifier et interpréter des situations courantes où se manifestent ces qualités.

Déroulement:

Tirer des cartes au hasard et mimer une des qualités en faisant une action en lien avec la qualité et les autres doivent deviner.

- Fleur

Objectifs:

- Echanger, communiquer
- S'entraîner à dire « je suis... ET, grâce à cette qualité, j'ai réussi à ... » ou lieu de dire « je suis...MAIS... »

Déroulement:

Tirer des cartes au hasard une à une et dire un exemple pour cette carte où on a réussi à avoir cette qualité et construire chacun sa propre fleur et la prendre en photo, ou la dessiner pour la mémoriser.

