


























**Liste des outils de la pédagogie des compétences psychosociales  
PRE & ASV de Bayonne - juin 2021**

Ages	Thème/catégorie	Nom	Illustration
1½ an à 4 ans	conçu pour aider les enfants à reconnaître et à nommer des émotions. Il leur apprend aussi que tout le monde vit des émotions, que celles-ci ont différentes causes et qu'une même situation peut générer plusieurs émotions.	<a href="#">Placote - Loto des émotions</a>	
2 à 5 ans	Jeu conçu pour aider les enfants à reconnaître les émotions primaires chez différentes personnes. Il permet aussi aux enfants de comprendre que certaines situations peuvent entraîner plusieurs <b>émotions</b> .	<a href="#">Cherche et trouve les émotions - Placote</a>	
2 à 6 ans	Cet album illustré est un outil d'accompagnement amusant conçu pour aider les tout-petits à découvrir et à nommer sept émotions de base	<a href="#">Mini Loup vit un tourbillon d'émotions</a>	
3 ans à 6 ans	Jeu conçu pour aider à comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Il leur permet aussi de réfléchir aux <b>conséquences positives et négatives de différents comportements</b> .	<a href="#">École des monstres - Placote -</a>	
A partir de 4 ans	Un jeu coopératif et éducatif, les enfants vont acquérir des <b>compétences cognitives et socio-émotionnelles</b> .	<a href="#">Qui va aider la grenouille ? Le but du jeu est de venir en aide à la grenouille qui se retrouve toute seule sur son île.</a>	
4 à 12 ans	Affiche de la Non-Violence Affiche du respect Affiche des solutions aux conflits Affiche des émotions Affiche du retour au calme Affiche des bons amis Affiche Pop ton Potentiel Affiche des Stratégies d'apprentissage Affiche des Zémotifs Affiche des trucs anti-stress Affiche des 12 gestes réparateurs	<a href="#">Lot 11 affiches Midi Trente</a>	
4 ans à 7½ ans	Jeu conçu pour aider les enfants à reconnaître des émotions	<a href="#">Placote - Laboratoire des émotions</a>	

Ages	Thème/catégorie	Nom	Illustration
6 à 8 ans	Ces affiches aideront l'enfant à prendre conscience de ses émotions et des solutions qui s'offrent à lui pour éviter qu'explode le volcan.	<a href="#">Volcan des émotions</a>	
6 à 12 ans	Ces cartons proposent 27 suggestions d'activités visant à outiller et responsabiliser les	<a href="#">Cartons du retour au calme</a>	
6 à 12 ans	27 cartons illustrés proposant des explications simples et des activités amusantes permettant d'explorer, d'appivoiser et de mieux comprendre les sensations physiques.	<a href="#">Cartons des sensations physiques</a>	
6 à 10 ans	Affiche propose au jeune d'entrer dans un univers imaginaire peuplé de	<a href="#">Affiche des gestes réparateurs</a>	
6 à 11 ans	Cet ouvrage donne des moyens concrets pour construire l'estime de soi et développer leurs compétences	<a href="#">Lico - vivre un sentiment d'appartenance</a>	
7 à 11 ans	Jeu conçu pour aider les jeunes à réfléchir aux différentes composantes de <b>l'estime de soi</b> , c'est-à-dire le sentiment de sécurité, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence.	<a href="#">Montagne de la confiance- Placote</a>	
7 à 14 ans	Outil d'intervention simple et concret permettant aux enfants d'analyser leurs comportements et de prendre conscience de leurs pensées, émotions, paroles et sensations physiques dans certaines <b>situations conflictuelles ou difficiles.</b>	<a href="#">Operation - Mieux te connaître pour mieux agir</a>	
7 à 14 ans –Enseignement spécialisé	outil d'intervention accessible et ludique permettant aux intervenants et aux parents, mais surtout aux jeunes, de mieux comprendre le sens des crises afin de les prévenir – ou au moins de les désamorcer.	<a href="#">Malin comme un singe</a>	
7 à 14 ans	Jeu conçu pour aider les enfants à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations du quotidien.	<a href="#">Placote - Zenda : le maitre du stress</a>	

Ages	Thème/catégorie	Nom	Illustration
8 ans et plus	Cartes pour démystifier le monde des besoins en jouant à l'archéologue.	<a href="#">Cartons j'explore mes besoins</a>	
8 ans à 14 ans	Jeu pour aider les jeunes à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs <b>habiletés sociales</b> au défi.	<a href="#">Improsocial - Placote</a>	
8 à 15 ans	L'objectif du jeu est de favoriser le développement personnel, la <b>connaissance de soi, la communication positive</b> , la faculté d'adaptation, le développement du langage, les capacités et connaissances générales, les aptitudes et attitudes sociales.	<a href="#">Dis-Nous Major</a>	
12 ans et plus	Cartes proposant des explications pour apprendre à mieux réagir au stress et aux situations difficiles.	<a href="#">Cartons des stratégies d'adaptation</a>	
12 ans et plus	27 cartes psychoéducatives pour aider les jeunes reconnaître et comprendre leurs <b>émotions</b> .	<a href="#">Cartons des Zémotifs</a>	
12 ans et plus	#Distavie permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à	<a href="#">Distavie - Placote -</a>	
Parents et enfants	Livre et carte de jeu pour apprendre à bien s'entendre avec leurs camarades tout en n'ayant pas peur de se défendre ou de prendre la défense des autres?	<a href="#">Les enfants et leurs compétences sociales (livre + jeu de cartes)</a>	
Tous âges	Un outil pratique pour aider à conscientiser ce qu'ils ressentent (météo intérieure, sensations physiques); à mettre des mots sur les émotions qui correspondent et à exprimer le ou les besoin(s) sous-jacent(s).	<a href="#">Roue des émotions version illustrée - Enfant (8è édition)</a>	
Enseignement spécialisé - RASED	Ce jeu amène l'enfant à reconnaître les expressions faciales liées aux émotions et à démontrer sa compréhension de cause à effet en associant une émotion à un événement donné.	<a href="#">Marion Simon et leurs émotions</a>	

A réserver auprès de Corinne Négrier - Atelier Santé Ville de Bayonne - CCAS  
mail : [asv.ccas@bayonne.fr](mailto:asv.ccas@bayonne.fr) - Tel : 05 59 50 50 74