

Les marionnettes des besoins

La notice · Préparer simplement

3-5 ans · 8-12 min

Chercher plusieurs façons de demander un besoin à partir d’une scène fictive.

Dans ce kit de 5 pages

Pages 1-2 : la notice et un exemple.
Page 3 : le support illustré à utiliser ensemble.
Page 4 : une grille pour observer et ajuster.
Page 5 : quatre cartes pour choisir le prochain essai.

Avant de commencer

Imprimer en A4 à 100 %, en recto simple. Garder la notice pour l’accompagnant. Préparer uniquement les pages utiles au premier essai ; lire les consignes avant de découper. La plastification est facultative. L’adulte découpe si nécessaire. Sans découpage, montrer ou pointer directement sur la feuille.
À prévoir : Deux marionnettes ou objets, les six cartes ; un scénario sans violence.

Un participant avec un parent, un éducateur ou un accompagnant. En petit groupe, proposer un tour à chacun, sans classement ; chacun peut regarder, montrer ou passer.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les marionnettes des besoins

La notice · Un premier tour, pas à pas

1. Jouer une scène courte : la marionnette veut le même jouet qu’une autre.
2. Demander ce qu’elle pourrait vouloir, sans exiger une seule bonne réponse.
3. Choisir une carte de demande et jouer la réponse de l’adulte.
4. Rejouer avec une autre solution puis rappeler qu’un besoin de pause peut être exprimé à tout moment.

Un exemple concret

Deux personnages veulent le même jouet. Jouez une scène très courte, puis demandez « Que pourrait demander ce personnage ? ». Essayez un tour de rôle, une aide ou un autre jeu, sans rejouer un conflit sensible.

Terminer à la durée choisie ou avant si la personne le souhaite. Décrire un fait observé, demander ce qui a aidé et ranger ensemble. On peut reprendre plus tard ; aucun score ni récompense n’est nécessaire.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les marionnettes des besoins

Le support à utiliser ensemble

Une situation, plusieurs aides possibles

Décrire un exemple choisi à froid. Il est possible de passer une case ou de travailler sur une histoire inventée.

Avant : la situation

Action : ce qui est visible

Après : ce qui arrive



Mon tour



Ton tour



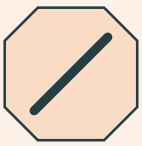
Aide



Pause



Autre jeu



Je ne veux pas

L'aide que nous choisissons d'essayer

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les marionnettes des besoins

Observer, comprendre, ajuster

Observer, comprendre, ajuster

Un suivi partagé sert à décider si cette activité et les aides proposées sont utiles. Il ne fournit ni diagnostic, ni score standardisé.

L'objectif choisi avec la personne

Ce que nous observerons concrètement

Date / contexte	Essai ou participation	Aide choisie	Effet / avis

À garder / à modifier

Dans quel autre moment essayer ?

Point d'attention

Observer si la solution choisie est comprise ; ne pas rejouer une crise récente contre son gré.

Si une difficulté inhabituelle, une douleur ou une détresse apparaît, interrompre l'exercice et solliciter le soutien prévu. Pour un objectif de soin, le professionnel définit l'indication, les adaptations et le suivi.

Repères documentaires : R01, R09. Bibliographie détaillée dans le dossier de la collection. Création originale Les Extras ; exercice non soumis à une étude clinique propre.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.



Les marionnettes des besoins

Quatre cartes pour rejouer ou ajuster

Choisir une seule carte pour la prochaine fois. Garder la feuille entière ou découper les quatre cartes. Changer un seul élément à la fois et conserver l'aide qui reste utile.

1 · Découvrir ensemble

Jouer une scène courte : la marionnette veut le même jouet qu'une autre.

2 · Rendre plus accessible

Deux cartes concrètes : « aide » et « pause ».

3 · Essayer autrement

L'enfant invente la scène et choisit la solution que l'adulte jouera.

4 · Regarder ce qui aide

Observer si la solution choisie est comprise ; ne pas rejouer une crise récente contre son gré.

Usage et copie autorisés. Revente interdite.