Les jeux de TappingJoe



- 1. La ronde EFT (tapoter points acupuncture) de début de journée
- 2. La ronde EFT adaptée à chaque émotion (chanson de Yves Guenoux chez Caroline Burel)
- 3. Le jeu du peigne (traction de la couronne, doigts en peigne pour masser la tête)
- 4. Le jeu de la fermeture éclair (remonter ses mains de l'entrejambe au menton en inspirant et « fermer » en expirant)
- 5. Le jeu des fourmis (détente de tout le corps par tapotements partout)
- 6. Le jeu des bougies (souffler sec/long sur les 5 doigts)
- 7. Le chocolat chaud (souffler sur mains en bol)
- 8. La marche rapide et le crawl croisé (marche rapide sur place, genoux hauts et bras opposé balancé + idem en posant main sur genou opposé)
- 9. Le jeu de la plume (s'échanger morceau de plume par le souffle)
- 10. Le jeu du karaté (la boule de papier émotions)
- 11. Les 3 coups (points sous clavicule, Thymus et sous poitrine)
- 12. Poum Tchak (percus corporelles mains contre mains)
- 13. Brain Gym Bonjour tout va bien
- 14. Le jeu du dessin dans la main (dessiner des formes géométriques dans la paume du voisin)
- 15. Le jeu du nez qui rit (on me touche le nez : je ris, on me retouche le nez : je ne ris plus)
- 16. Le lavage-auto (jeu coop à 4 : à la station de lavage, 1 est la voiture, 2 est le laveur, 3 est le rinceur, 4 est le Sécheur. Chatouilles non autorisées)
- 17. Le jeu du tout pareil (imiter l'autre en tout point pour rétablir le contact avec un enfant en retrait ou qui nous rejette)
- 18. La ronde des mercis (je dis merci à quelqu'un ou pour quelque chose qui s'est passé aujourd'hui)
- 19. Le jeu de la pluie : on fait courir le bout de ses doigts dans le dos d'un camarade : de haut en bas, jusqu'aux pieds, plus ou moins fort.

- 20. La gomme à effacer : frotter le dos de quelqu'un avec la paume de la main, de haut en bas. Frotter des épaules aux mains.
- 21. Les mains câlins : on pose ses mains sur les épaules d'un camarade. On les laisse appuyées le temps de 3 respirations, on change ensuite d'endroit.
- 22. Le jeu de chacun son tour : chacun son tour, on prend un élément de jeu de construction pour compléter le château commencé par les camarades