


LE JEU DU LIEN

Un jeu pour partir à la découverte de soi et des autres.

Version secondaire

Une chose qui m'agace	Un de mes défauts	Mon film ou livre préféré	Une qualité importante chez mes amis	Une valeur importante pour moi
Un pays que j'aimerais visiter	<div><div>FIN</div></div>			Une personne qui m'aide
Une chose que j'ai aimée apprendre				Une expérience agréable récente
Un échec ou une erreur qui m'a appris des choses	Une personne qui m'inspire	Une chose que j'aimerais apprendre	Ma journée idéale	Une de mes qualités
			Un cours que j'aime	

**DÉPART**

LE JEU DU LIEN

GUIDE D'UTILISATION



CPS travaillées |

- Accroître la connaissance de soi et des autres
- Développer des liens et des comportements prosociaux



PUBLIC | Maternelle à secondaire



DURÉE | 15 à 30 minutes



OBJECTIFS

- Favoriser la **création de liens**
- Se **découvrir** soi-même et les autres
- Développer l'**écoute empathique**

Comment travailler cette CPS avec les enfants via l'outil ?



PRÉPARATION

Imprimez un outil par enfant/groupe ou projetez l'outil au tableau.

Matériel :

- Un dé
- Des pions



ANIMATION

1

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

Les joueurs se mettent en groupes de 5 maximum.

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé. Le joueur avance son pion selon le chiffre obtenu sur le dé (par exemple, si le chiffre obtenu est 4, il avance son pion de 4 cases), et il essaie de répondre à l'item indiqué sur la case correspondante. **Chaque joueur dispose d'un joker s'il ne veut pas donner de réponse pour l'item inscrit sur sa case.**

LE JEU DU LIEN

GUIDE D'UTILISATION

Si le joueur fait un 6, il peut partager la réponse à l'item indiqué sur la case avec la personne de son choix (exemple : si je tombe sur la case « mon film préféré » en ayant fait un 6, je réponds, et ensuite je désigne quelqu'un d'autre qui sera invité à répondre aussi à cet item).

Le gagnant est celui qui atteint **exactement** la dernière case.

Si le score au dé est supérieur au nombre de cases nécessaires pour atteindre la dernière case, le joueur devra reculer (exemple : s'il me reste 2 cases avant d'atteindre la case finale, mais que je tire un 4, j'avance de 2 et je recule de 2).

2 RETOUR RÉFLEXIF

À la fin de l'activité, prenez un moment avec les enfants pour conscientiser la CPS principale mobilisée dans l'activité afin de favoriser son développement.

Le retour réflexif peut s'organiser en 3 temps :

- **Observer** ce qui s'est passé (chez soi, l'autre, le groupe) : *Quels sont vos ressentis et pensées ?*
- **Expliciter** les compétences développées : *Qu'avez-vous développé comme compétences ?*
- **Projeter** dans un futur proche les apports de cette activité : *En quoi cette activité peut-elle vous être utile pour la suite ? Quelle différence fera-t-elle, pour vous, pour les autres ? Comment le remarquerez-vous ?*

Pour favoriser la **liberté pédagogique**, cet outil, comme tous les autres proposés par ScholaVie, peut-être **adapté selon les besoins et/ou co-construit avec les élèves** afin de les associer le plus possible et d'augmenter leur niveau d'engagement.