



Jeu de table – Similo

IDÉE 20.3

NIVEAU 2 : Je respecte les autres

COMPÉTENCE : Je respecte les opinions et idées de chacun

BADGE : Engagé et tous les badges niveau 2 adossés à une thématique comme être bon joueur ...

Objectifs : Animer un temps ludique et développer entraide, vivre ensemble, écoute

Public : Plus de 6 ans

Effectif : En groupe ou individuel

Situations proposées :

en groupe	en individuel	X
temps actif	temps calme	

IDÉE D'ACTIVITÉ

NIVEAU

Rappel objectif

S'impliquer progressivement dans la vie collective à différents niveaux, valoriser ses ressources et ses talents

Situations proposées- Jeux à récupérer au PELJ - 3 jeux par structures
Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...).



Modalités de mise en œuvre :

Avant le jeu

- Organisation par équipe de 6 enfants maximum
- Faire des équipes par tranches d'âges
- Vigilance : Faire de groupes hétérogènes pour que tout le monde puisse s'exprimer

Après le jeu

- Echanger en individuel avec les enfants qui ont pu sembler être touché par les émotions
- Echanger avec les familles sur le temps du soir, partage de la journée.

Par exemple pour faire deviner le petit Chaperon Rouge on pourrait utiliser Alice comme carte indice de similitude (petite fille, yeux bleus etc.).Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ça soit le bon.

Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.

Les indicateurs de réussite :

- Identifier les émotions
- Coopération entre les enfants pour expliquer les émotions