

Top 6

✦ Santé-Environnement

Cette séquence est basée sur un jeu collaboratif de mise en situation permettant d'interroger la posture éducative des professionnels autour de situation liées aux enjeux santé-environnement. Elle permet de travailler sur les niveaux d'actions possibles.

Objectifs

- S'interroger sur la posture éducative
- Confronter ses représentations des démarches participatives.

Matériel nécessaire

- Cartes numérotées à imprimer en 3 exemplaires (à plastifier et découper)
- Cartes de situations à imprimer en 3 exemplaires (à plastifier et découper)

Description

- Constituer 2 ou 3 équipes de 5 à 7 personnes. Leur distribuer un jeu de cartes situations et un jeu de cartes numérotées de 1 à 6 (annexes).

Pour chaque tour, un maître du jeu est désigné et changera à chaque nouvelle situation.

- Le maître du jeu mélange les cartes numérotées et en distribue une à chaque membre de son équipe.

Il pioche une carte situation qu'il lit à voix haute.

Le premier joueur est celui qui se trouve à la gauche du maître du jeu.

- En fonction de sa carte numérotée, le premier joueur doit proposer une action qui lui paraît adaptée à sa carte : s'il reçoit le numéro 1, il devra proposer une action déraisonnablement directive sans hésiter à forcer le trait. S'il reçoit les numéros 3 ou 4, la proposition est plus difficile à faire car doit être mesurée.

Le joueur suivant est celui qui se trouve à la gauche du 1er joueur et va à son tour en fonction de son numéro de carte proposer une action qui tiendra compte de ce que le joueur précédent a proposé. Et ainsi de suite jusqu'à finir le tour des joueurs.

- Une fois que tous les joueurs ont exposé leur proposition d'action, le maître du jeu doit essayer de deviner les numéros de carte des différents

📄 **Mise à jour de cette page :**
19/01/2024

La durée

de 1h à 1h30

Le public

Professionnels de l'ESE

Les effectifs minimum et maximum

Entre 5 et 21 personnes

Annexe

- Cartes numérotées
- Cartes de situations

Source

Cette séquence est une adaptation du jeu de société Top ten d'A. Picolet

Auteur

- IREPS
Auvergne-Rhône-Alpes
69008 Lyon

joueurs et ainsi reconstituer la liste des actions proposées de la plus directive à la plus collaborative.

Une fois ce premier tour de jour terminé, le nouveau maître du jeu est le joueur placé à la gauche du maître du jeu.

- Tout l'intérêt de ce jeu est la nécessaire prise en compte de la proposition des joueurs précédents qui obligent à adapter sa proposition en fonction de son numéro de carte. Il permet d'introduire des subtilités et invite à la créativité.

Vous pouvez créer des nouvelles situations en fonction des enjeux de votre territoire.

Cette séquence a été élaborée et expérimentée dans le cadre d'une formation animée par le GRAINE, l'IREPS, Labocités et l'URACS. Elle a été finalisée dans le cadre du dispositif Emergence de l'IREPS ARA.