



MÉTHODE

Fiche séquences éducatives

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)

Mise à jour de cette page :

19/01/2024

Description

La durée

de 1h à 1h30

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

Pour, un maitre du jeu est désigné et changera à chaque nouvelle

jeu mélange les cartes numérotées et en distribue une à chaque équipe.

carte situation qu'il lit à voix haute.

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

Sur sa carte numérotée, le premier joueur doit proposer une action qui correspond à sa carte : s'il reçoit le numéro 1, il devra proposer une action qui est 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 premier joueur est celui qui se trouve à la gauche du 1er joueur et va à son tour sur son numéro de carte proposer une action qui tiendra compte de ce que le précédent a proposé. Et ainsi de suite jusqu'à finir le tour des

Après que tous les joueurs ont exposé leur proposition d'action, le maitre du jeu va noter et classer les numéros de carte des différents joueurs et ainsi sélectionner la liste des actions proposées de la plus directive à la plus collaborative.

Après le premier tour de jeu terminé, le nouveau maitre du jeu est le joueur qui se trouve à la gauche du maitre du jeu.

Le but de ce jeu est la nécessaire prise en compte de la proposition des autres joueurs et de leur numéro de carte qui obligent à adapter sa proposition en fonction de son numéro de carte. Le jeu invite à introduire des subtilités et invite à la créativité.

Le jeu permet de créer des nouvelles situations en fonction des enjeux de votre

Le jeu a été élaboré et expérimenté dans le cadre d'une formation de professionnels de l'ESE : GRAINE, l'IREPS, Labocités et l'URACS. Elle a été finalisée dans le dispositif Emergence de l'IREPS ARA.

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



Promotion Santé
Auvergne-Rhône-
Alpes

69008 Lyon



Acteur régional

ESE

*Education, animation,
médiation*

Plaidoyer

Ingénierie de projet

Formation

Offre documentaire

Air Extérieur

Environnement intérieur

Santé-Environnement