



d'activité

Titre : Jeu de l'oie

Description de l'atelier

L'atelier de conclusion a pour objectif principal de réactiver et consolider les notions et réflexions abordées lors des ateliers pratiques précédents, notamment l'identification des problèmes et la recherche de solutions. Il vise également à encourager la verbalisation et le débat, en offrant un cadre sécurisé où les élèves peuvent exprimer leurs opinions, craintes et espoirs, et confronter leurs points de vue aux défis proposés par le jeu. Enfin, il développe la prise de décision et la gestion des défis, en confrontant les équipes à des scénarios et des questions qui simulent collectivement les obstacles du parcours scolaire.

Les médiateurs assument plusieurs responsabilités. Leur rôle englobe la préparation et la logistique (organiser le matériel, connaître les liens entre les activités et planifier le déroulement), l'animation (veiller au respect des règles, gérer le temps, lancer et accompagner les débats) et la synthèse et conclusion (valider les réponses des élèves et faire le lien avec la réalité scolaire et émotionnelle).

Objectifs de l'activité :

- Transmettre des connaissances de manière ludique
- Favoriser la mémorisation par le jeu
- Encourager la participation active
- Favoriser le débat autour du décrochage scolaire

Durée :

30min

Matériel/Ressources :

- 4 plateaux de jeu
- 4 dés
- 20 pions
- 128 cartes "piège/bonus"
- 108 cartes "défi"
- 64 cartes "coup de pouce"
- 4 cartes "règle du jeu"

Exemple de cartes

- Carte "Piège:Bonus" : " Je suis allé au CDI chercher des infos pour mieux comprendre mon cours." "J'ai séché le cours d'histoire-géo"
- Carte "Défi" : "Tu dois réviser mais ton téléphone vibre toutes les 2 minutes. Que fais-tu ?" " Ton meilleur ami te propose de jouer en ligne au lieu de réviser. Que fais-tu ?"
- Carte "Coup de pouce" : "Tu peux demander de l'aide à un animateur pour résoudre un défi" " Tu peux ignorer le prochain piège"



de Préparation

Déroulement

La salle sera préparée en amont de l'atelier et s'organisera autour d'une deux grandes tables réunissant élèves et médiateurs. Sur la grande table se trouvera une carte avec les règles du jeu, le plateau ainsi que le dès et les pions nécessaires pour 5 joueurs.

Cet atelier utilise la mécanique simple et connue du Jeu de l'Oie, mais les défis et les cases sont thématiques autour des enjeux du décrochage scolaire, des solutions et des émotions travaillées durant la journée. L'animateur lors du déroulement du jeu joue un rôle central d'accompagnement, de régulation des échanges et de mise en lien entre le jeu et la réalité scolaire et émotionnelle des élèves. De plus, chaque action de jeu invite à la réflexion collective, à la verbalisation des ressentis, à la prise de décision et à l'argumentation, dans un cadre sécurisé et bienveillant animé par des médiateurs.

Pour commencer la partie de jeu de l'Oie, il faut d'abord désigner le premier joueur à jouer. Ensuite dans le sens horaire, chaque joueur devra lancer à son tour les 2 dés et suivant le résultat obtenu, il avancera son pion de case en case. Ce jeu de l'oie devra comporter 15 à 20 cases. Au jeu de l'oie, les joueurs ne peuvent pas occuper la même case en même temps. Si après un jet de dés, un joueur (a) se retrouve sur la case d'un autre joueur (b), ils doivent alors échanger leurs places. Le joueur (b) est contraint de reculer sur la case qu'occupe le joueur (a). L'objectif reste le même pour gagner il faut arriver le premier sur la dernière case et en cas de besoin un médiateur est à disposition afin de venir en aide aux joueurs. À la fin, l'animteur fait le lien entre le jeu et la réalité du décrochage scolaire.

Evaluation :

- Autoévaluation avec une grille d'évaluation à respecter
- Questionnaire quantitatif avec questions fermées et questions ouvertes.

Ressource:

Pour vous aider voici quelques rappels d'un décrocheur :

- Difficultés scolaires menant à une démotivation
- Difficultés sociales entravant la scolarité
- Absentéisme répété
- Abandon de cursus

Public :

- Collégiens
- Lycéens

Personnes et encadrants :

Groupe de 10 à 15 élèves
6 encadrants