



Voyageur

Fiche d'activité

Jeu de connaissance : *Moi aussi*

Lien avec l'élément : T E A F Es

Durée : 15 à 30 min

Nombre d'enfants : 8 à 25 max

Nombres d'adultes : min 1

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

C2 : identifier certaines de ses particularités

S1 : accorder de l'importance à l'autre, écouter ce qui est dit

→ Vivre les différences et les points communs au sein d'un groupe

Matériel :

Une chaise par personne, ou un emplacement matérialisé par personne.

A noter :

But du jeu :

Repérer les différences et les points communs dans le groupe.

Déroulement :

1) **Moi aussi !**

Le chef demande à chacun de réfléchir à une caractéristique personnelle, un vécu ou une expérience personnelle qu'il pense être le seul à posséder. Par exemple : je pense être le seul à avoir 50 vaches chez moi, à savoir parler suédois...

Une personne commence par présenter à l'ensemble du groupe sa caractéristique personnelle.

Si personne du groupe ne partage cette caractéristique, alors le participant suivant présente la sienne.

Par contre, si une personne partage la caractéristique citée, alors elle doit sauter de sa chaise en criant « moi aussi » puis venir s'asseoir sur les genoux du participant avec qui elle partage cette caractéristique. Si plusieurs personnes partagent cette caractéristique en question, elles doivent s'asseoir les unes sur les autres sur les genoux du participant concerné. Le joueur doit alors trouver à nouveau une caractéristique qu'il juge unique pour n'avoir plus personne sur ses genoux, mais cela n'empêche pas d'autre de venir s'y asseoir. Lorsqu'il y parvient, c'est au tour du participant suivant de s'exprimer.

La première partie est terminée lorsque tous les participants ont présenté une caractéristique qui les différencie des autres.

Déroulement (suite) :

2) Nous aussi !

A présent commence la deuxième partie. Le chef explique au groupe que cette phase consiste à trouver des caractéristiques partagées par tous les autres membres du groupe.

Une chaise doit être supprimée et la personne qui s'exprime se place au centre du cercle. Elle doit alors réfléchir à une caractéristique partagée par le reste du groupe, puis l'énoncer. Par exemple : Je pense qu'ici tout le monde a déjà mangé à McDo...

Fin du jeu :

Faire un petit point sur ce que ce jeu a montré. Qu'est-ce que nous avons tous en commun ? Qu'est-ce qui nous rend différent ? Comment fait-on pour vivre ensemble ? Qu'est-ce que peut apporter la différence ? Qu'est-ce qui était plus facile, de trouver des points communs ou des différences ?

Pour aller plus loin :

Demandez aux Voyageurs un trait de caractère ou une manière d'être qui les rend unique ou qui les rassemble tous.

Imaginaire possible :