



Pionnier

Fiche d'activité

Jeu de connaissance : *Chasse à l'info*

Lien avec l'élément : **T** **E** **A** **F** **Es**

Durée : 15-30 minutes

Nombre de jeunes : 6 minimum

Nombres d'adultes : 1

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

Terre

P1 : Savoir développer l'énergie appropriée pour mener une tâche à son terme

S1 : Accorder de l'importance à l'autre, qu'elle que soit sa différence

Matériel :

Feuilles
1 stylo / participant

A noter :

But du jeu :

Discuter avec tous les participants pour trouver la personne correspondant au papier qu'on a tiré

Déroulement :

1. Donner à chaque participant une feuille et un stylo : ils doivent marquer une caractéristique personnelle qui les démarquent des autres (une passion, un trait de caractère, un détail physique, une expérience originale...)
2. Après quelques minutes, récupérer tous les papiers et redistribuez-les au hasard. Procédez à l'échange si le Pionnier tombe sur son propre papier
3. Les jeunes doivent alors trouver à qui appartient le papier en discutant avec tout le monde, en posant des questions
4. Une fois que tout le monde s'est trouvé, laissez du temps pour discuter
5. Remettez-vous ensuite en grand cercle : chacun va présenter au groupe la personne qu'il aura trouvée

Fin du jeu :

6. Le jeu se termine lorsque tout le monde a été présenté

Pour aller plus loin :

Vous pouvez donner des consignes supplémentaires une fois que chaque Pionnier a trouvé à qui appartenait le papier :

- Trouver une caractéristique commune
- Se ranger par caractéristiques semblables
- Tentez de trouver un point commun dans l'ensemble de son groupe
- S'échanger les papiers pour faire durer le jeu
- Refaire avec un tour avec une question différente : *mon rêve ? quel métier je veux faire plus tard ?*

Imaginaire possible :