



Jeu réalisé d'après les « Activités pour réfléchir à la coéducation », Louveteaux et jeannettes, Scouts et Guides de France, avril 2011.

A lire aussi : le dossier du numéro 31 d'Azimut (avril 2012), la revue des chefs et cheftaines scouts et Guides de France. Intégralité du dossier à retrouver sur le site des SGDF : http://www.sgdf.fr/vos-ressources/questions-

Jouer sur le thème de la liberté

Matériel à prévoir

- les « cartes-affirmations » (ici 13 propositions au choix)
- un baromètre personnel et des bulletins de vote OUI/NON par joueur
- des jetons pour marquer les points (des cailloux ou des haricots secs peuvent très bien faire l'affaire)
- des crayons pour chaque joueur
- un sablier de 3min
- Pour l'animateur de jeu : les règles du jeu.

Public : une équipe de jeunes.

Nombre de joueurs : à partir de 3 + un animateur

Durée du jeu : 30' environ pour 5 cartes. Tout dépend aussi si votre groupe est bavard !

But du jeu : récolter le maximum de jetons, en faisant des estimations les plus proches possibles de ce que les joueurs ont répondu.

Préparation

- Imprimer en A3 les affirmations puis les découper pour en faire des « cartes ».
- Photocopier en A4 la feuille avec le baromètre personnel, le bulletin OUI et le bulletin NON, pour chaque joueur. Découper chaque élément.

Règles du jeu

- Mettre les cartes en tas au milieu de la table.
- 2- Distribuer à chaque joueur les bulletins de vote.
- 3- Retourner la première carte et lire la situation.
- 4- Chaque joueur répond personnellement en cochant oui ou non sur son baromètre personnel et choisit le bulletin de vote correspondant. Attention : certains joueurs vont peut-être réagir en disant qu'ils ne peuvent pas trancher. Il faut alors les inciter à choisir une réponse la plus proche de ce qu'ils pensent, en sachant qu'on ne cherche pas la vérité, c'est un jeu...
- 5- Chaque joueur estime le nombre de oui et de non autour de la table et l'écrit sur sa fiche baromètre.
- 6- Le meneur de jeu fait voter les joueurs à main levée avec les bulletins OUI/NON, comptabilise, puis révèle le nombre de OUI/NON.
- 7- Les joueurs révèlent/montrent leur estimation.
- 8- Le ou les joueurs qui ont l'estimation juste ou la plus proche reçoivent un jeton-point.
- 9- Le meneur invite les gagnants (et uniquement les gagnants) à révéler leur réponse personnelle (oui ou non) et à l'expliquer.
- 10- Un débat peut s'instaurer entre tous les joueurs, régulé par le meneur de jeu. Chaque débat ne peut durer que le temps d'un sablier (3 mn). Veiller à ce que chacun puisse s'exprimer, et être écouté par les autres.
- 11- Passer à la carte suivante.
- 12- A la fin du jeu, le meneur peut demander à chaque jeune ce qu'il a découvert de la liberté.



<u>Cartes-Affirmations</u> (à imprimer, puis découper chaque carte)

1

Un handicap empêche d'être libre.

2.

On est libres quand on n'a pas de responsabilités 3.

La liberté, c'est être capable d'obéir à des règles que l'on se fixe soi même.

3.

Les autres sont des freins à ma liberté.

4

Tout
adolescent a le
droit de
donner son
avis.

5.

Pour apprendre
à se faire
confiance, il faut
tout
expérimenter,
prendre des
risques.



6.

La vérité rend libre.

7.

La liberté, c'est une question de volonté. On peut être enfermé mais libre. 8.

Il est interdit d'interdire.

9.

On n'a pas tous le droit à la liberté. Par exemple, les prisonniers. 10.

Sur les réseaux sociaux, on a une vraie liberté d'expression de soi : on peut dire et montrer ce que l'on veut. 11.

Il n'y a qu'en vacances qu'on se sent libre.

13.

Je suis libre de faire ce que je veux avec mon corps, car il m'appartient.



(Page à imprimer, une pour chaque jouer, puis découper les éléments)

Baromètre personnel

Cartes Affirmations	Ta réponse (cocher la case)		Ton estimation des réponses du groupe (écrire les chiffres)		Résultat du groupe
	OUI	NON	OUI	NON	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

X	 	

Bulletins OUI/NON (à découper)

