



FICHE D'ACTIVITÉ

THÉMATIQUE : Se connecter à soi

ÉCOLE : LGT Bremon tier

Intitulé de l'activité : Jeu de société

Nom de la personne responsable : Vernhes Aurélia

Participants (le nombre, le niveau scolaire, l'âge) : Groupe d'élèves du primaire au lycée

Dates/période : Décembre 2024

Objectifs

- Jouer à un jeu valorisant et qui donne confiance en soi
- Se détendre et passer un moment agréable.

Intervenants (extérieurs / intérieurs)

Professeur du lycée : Vernhes Aurélia

Mise en place

Les élèves sont arrivés et se sont installés sur plusieurs tables. Ils se connaissent déjà et sont de la même classe.

J'ai ensuite expliqué le jeu TOTEM et son fonctionnement. Puis je les ai laissé d'amuser !

Ce jeu est excellent pour l'estime de soi :

« À tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un Totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte Animal, associée à une force, et d'une carte Qualité, toutes deux choisies et décrites par les autres joueurs à partir des cartes qu'ils ont en main. Totem, c'est le jeu qui permet de vous amuser tout en découvrant vos forces.

Recevoir son Totem, c'est entendre et découvrir le meilleur de soi à travers le regard des gens qui nous entourent. C'est prendre conscience de ses forces et de ses qualités par le jeu, faisant ainsi de chaque joueur un gagnant.

Du plaisir et de l'émotion garanti ! »

Matériel

Nous avons acheté 2 jeux TOTEM pour le lycée.

Résultats

Atelier bienveillant et très facile à mettre en place. A refaire avec des élèves en cours d'année !

