

■ ■ Jeu en classe physique : Histoire 059 : “Nos Deux Conseillers”



Comment jouer

1. **Jeu de rôle des deux conseillers:** Divisez la classe en deux groupes : *Conseillers Agités* et *Conseillers Sages*. Chaque groupe prépare de courtes “voix” (conseils).
 - Groupe Agité : suggestions ludiques mais négatives (mentir, se disputer, se vanter, ignorer).
 - Groupe Sage : suggestions positives et basées sur les valeurs (partager, aider, respecter, grandir).
2. **Tour du Décideur**
 - Un enfant devient le *Décideur*.
 - Les deux groupes murmurent leurs conseils (Agité d’abord, puis Sage).
 - Le Décideur doit choisir un conseil à mettre en action.
3. **Tournant Agité Occupé**
 - Si le Décideur ignore Agité, le groupe Agité doit faire une tâche amusante (par exemple : faire semblant de balayer, jongler ou danser) pour montrer qu’il est occupé.
 - Cela ajoute de l’humour et garde le jeu joyeux.
4. **Tour de Réflexion**
 - Après avoir agi, le Décideur explique pourquoi il a choisi le conseil Sage et comment il se relie aux valeurs.
 - La classe applaudit et encourage son courage d’avoir choisi sagement.

Message moral

- Agité et Sage sont toujours avec nous.
- Nous ne pouvons pas enfermer Agité, mais nous pouvons le garder occupé avec des tâches inoffensives.
- Le bonheur et le respect viennent lorsque nous écoutons Sage et relions nos actions aux valeurs.