

■ ■ Jeu en classe physique : Histoire 057 : “À qui écouter ?”



Comment jouer

1. Cercle des Voix

- Les enfants s’assoient en cercle. Chaque enfant représente une “voix” (grand-parent, parent, ami, enseignant, etc.).
- Un enfant (le “Décideur”) s’assoit au milieu.

2. Tour des Conseils

- Chaque “voix” donne un conseil.
- Exemple : “Deviens docteur !” “Ouvre une boutique !” “Joue au football !” “Deviens magicien !” etc.

1. Tour de Réflexion

- Le Décideur écoute toutes les voix, puis dit :
 1. Quel conseil lui a donné de la joie.
 2. Quel conseil se relie aux valeurs (vérité, discipline, gentillesse, responsabilité).
 3. Ce que son propre cœur lui dit.

2. Tournant Joyeux

- Après avoir choisi, le Décideur doit jouer son choix de manière amusante (par exemple : faire semblant de tenir une boutique, enseigner une classe, ou jouer au sport).
- Le groupe applaudit et encourage son courage d’avoir choisi.

Message moral

- Beaucoup de voix nous guideront, mais le meilleur choix vient quand nous écoutons avec respect, réfléchissons avec les valeurs, et suivons notre propre cœur.
- Le bonheur ne consiste pas à satisfaire tout le monde — il s’agit de prendre une décision bonne et fondée sur les valeurs.