

Fiche signalétique d'une ressource TSR

Nom de la ressource

VIS TA CITOYENNETE

Approche de la citoyenneté à travers le jeu et l'impact sur le climat scolaire

Auteur(s)

LIEGEOIS Martine

HERRERO Stéphanie

VANQUIN Olivier

Objectifs de la ressource

Se familiariser avec le règlement intérieur

Développer des compétences psychosociales

Apprendre par le jeu

Améliorer le climat scolaire

Résumé

Jeu pédagogique

C'est un moyen ludique qui permet à tous les élèves de participer et découvrir la citoyenneté à travers leurs droits et devoirs.

C'est un jeu pédagogique favorisant la compréhension du règlement qui peut être utilisé en vie de classe, formation des délégués, journée d'intégration, journée de rentrée, éco-délégué.

Mot-clé

Citoyenneté, jeu, climat scolaire, compétences psychosociales.

Public « usager » visé (enseignant de telle discipline, CPE, infirmière, AVS, ...)

Equipe éducative (enseignants, CPE, AE, professeur principal, formateur, infirmière...)

Précisions sur les bénéficiaires de la ressource (le cas échéant) :

Discipline : toutes

Niveau de formation : 4^o, 3^o, CAP, 2nd

Diplôme : Brevet des collèges, CAP, BEPA

Option du diplôme : toutes

Encadrant(s) de la ressource

BLANC Julie

Forme de la ressource

Kit de jeu pédagogique sous format PDF.

Date de dépôt de la ressource (mois, année)

mai 19



MINISTÈRE
DE L'AGRICULTURE
DE L'AGRIALIMENTAIRE
ET DE LA PÊCHE



Diffusion

- La ressource dispose d'une Licence Creative Commons
- La ressource ne dispose pas encore d'une Licence Creative Commons

Merci d'enregistrer ce document sous le format ANNEE.FicheTSR.nomdelaressource
par exemple 2019.FicheTSR.EscapeGameCulturesAssociees



VIS TA CITOYENNETE





**Interdit de fumer
Une
Cigarette**



**Etre
A
L'heure**



**Interdit de
Téléphoner
En
Classe**



**Interdiction
d'apporter des
Armes**



**Etre
Poli**



**Ne Pas Faire
D'acte Violent**



***Garder Sa
Classe
Propre***



***Interdit De Manger
Et De
Boire***



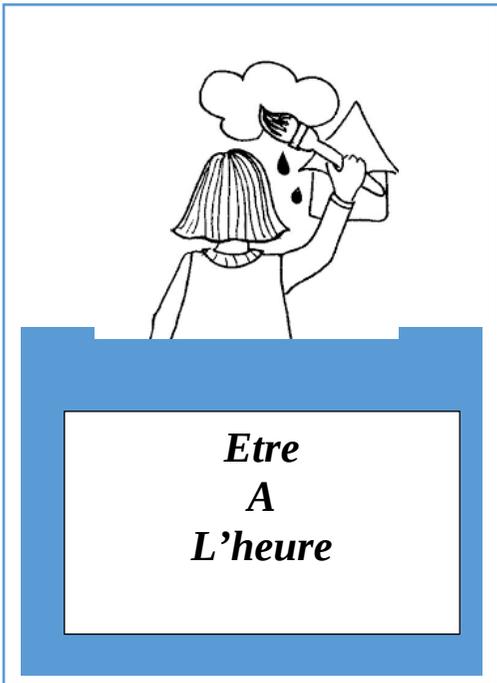
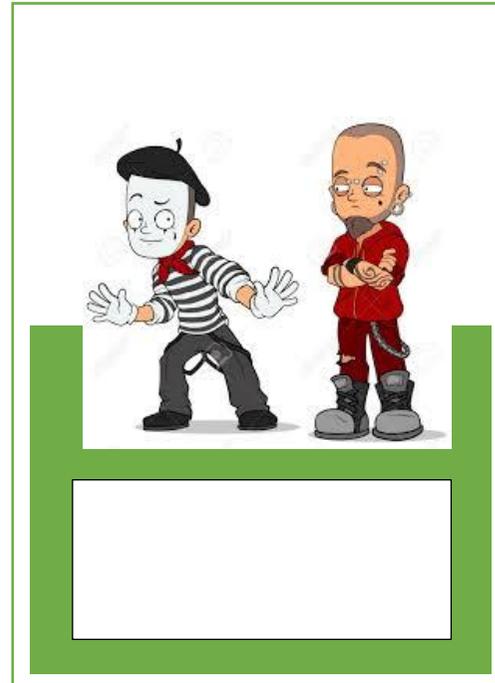
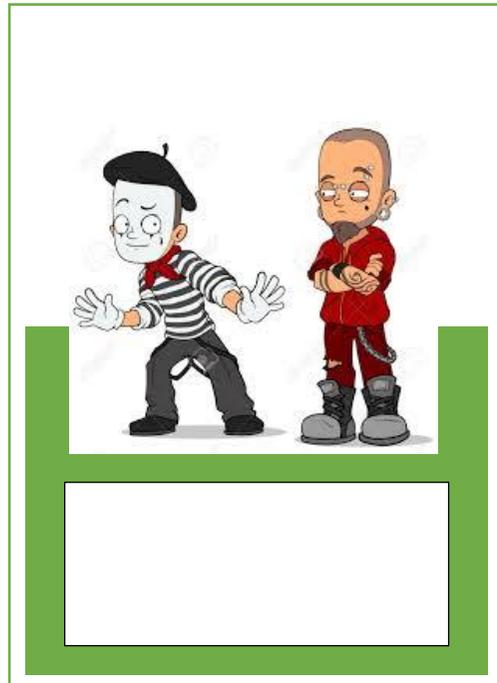
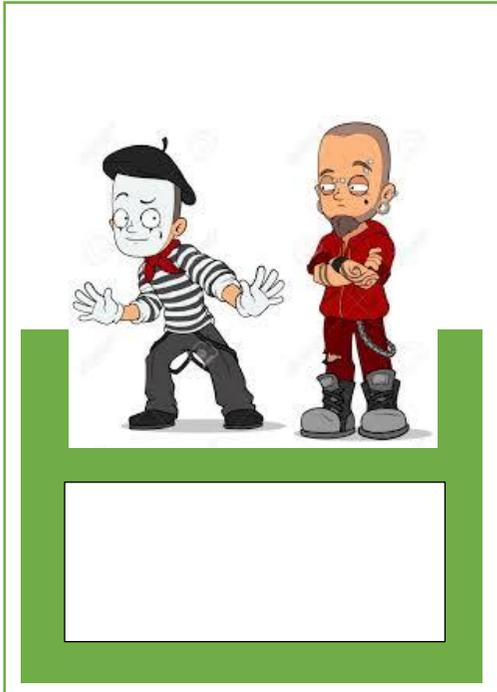
***Avoir Une Tenue
Correcte***



***Avoir Sa Tenue
De Sport***



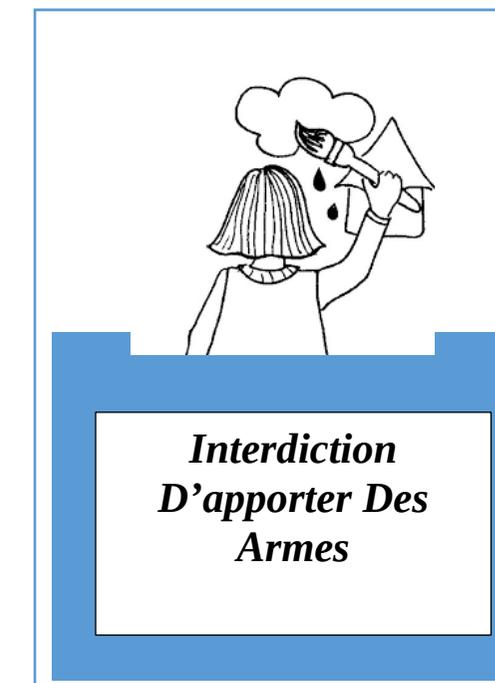
***Ne Pas Courir
Dans Les Couloirs***



**Etre
A
L'heure**



**Interdit De
Téléphoner
En
classe**



**Interdiction
D'apporter Des
Armes**



***Interdit De
Bavarder***



***Mettre Les
Déchets
A
La poubelle***



***Interdit De
Manger
Et
Boire***



***Ne Pas
Se
Moquer***



***Avoir
Son Matériel***



Voter



***Foyer
Des Etudiants***



L'Infirmierie



Trier Les Déchets





***Citer Une Instance
De
L'Etablissement***



***Quelle Instance
Décide D'Exclure
Un Apprenant ?***



***Qui Représente
Les Apprenants ?***



***Quelle Proposition N'est
Pas Une Sanction :
Retenue
Avertissement
Exclusion de
L'Etablissement***



***Quoi Faire En Cas
De Retard ?***



***Citer Une
Association Qui
Vous Concerne ?***



***Quels Sont
Les Moyens
Pour Prendre La
Parole En Classe ?***



***Comment
Accueillir Un
Nouvel Elève ?***



***Comment S'Appelle
La Journée En Début
D'Année Qui Permet
De Connaitre Ses
Camarades***



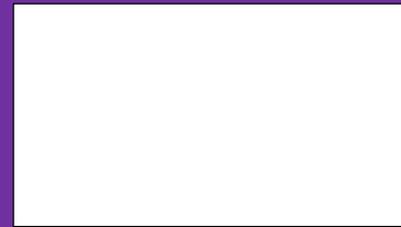
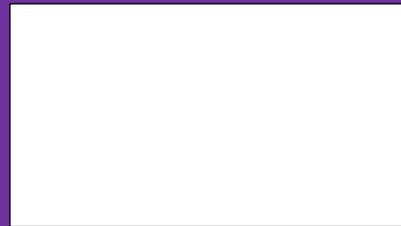
***Quel Est Le Nom
Du Proviseur***



***Quelle Est L'Instance
Qui se Réunit 3 Fois
Dans L'Année
Concernant Les Elèves***



***Qu'Est-Ce Qui Est
Plus Fort Que Les
Encouragements***



***Citer Les Activités
Proposées Par Votre
Etablissement***

***Réaliser Un Acte
Que Vous
Considérez Comme
Citoyen Dans La
Classe***

***Trouver 3 Mots De
Politesse Utilisés
En Classe***



*Donner Une
Qualité Pour
Chaque Membre De
L'équipe*



*Saluer L'ensemble
Des camarades De
Classe En 10
Secondes*



*Donner Les
Prénoms Des
Participants*



*Trouver Un
Slogan Avec
Le Mot
« Citoyenneté »*



*Termine La
Phrase :
« Le Jeu
c'est..... »*



*Prononcer
CITOYENNETE
A L'Envers*



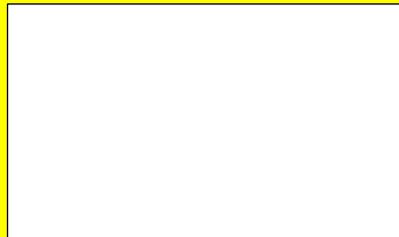
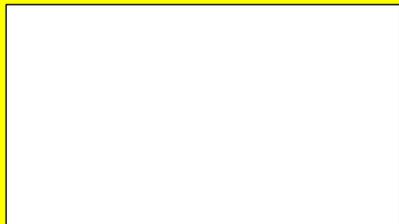
DEVINETTE :
*Je Suis Un Document
Important Du Carnet
De Liaison*



*Donne Une Sanction
ou Pution A
Chaque Membre De
L'Equipe*



CHARADE :
*-Mon 1^{er} recouvre le corps
-On Dort Dans Mon 2^{ème}
-Mon 3^{ème} Est LA 19^{ème}
Lettre de L'Alphabet
-Mon Tout Permet De Bien
Vivre Ensemble*





JUSTICE



ELEVE



DELEGUE



ENSEIGNANT



DIRECTEUR



CPE



FOYER



CANTINE



DIPLOME



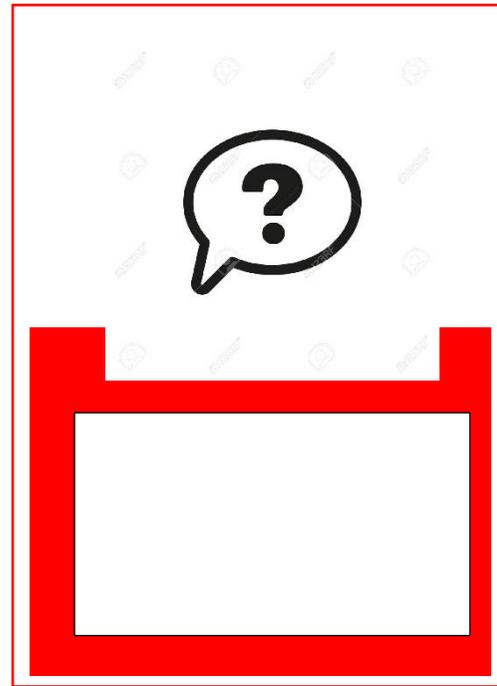
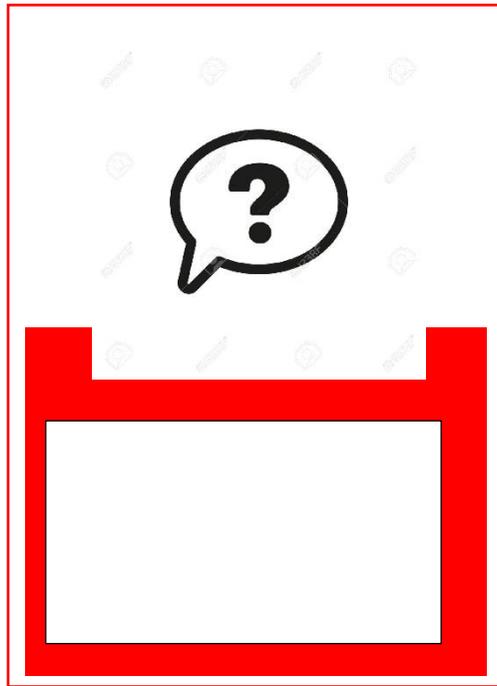
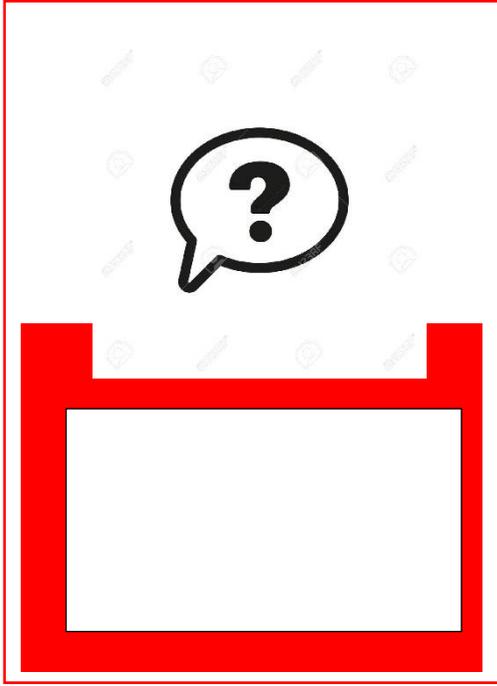
CITOYEN



EXPLOITATION



ELECTION



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté

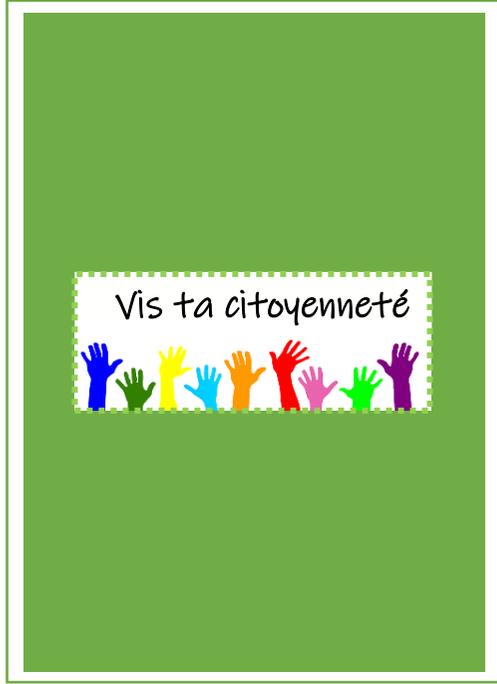


Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté





Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté





Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



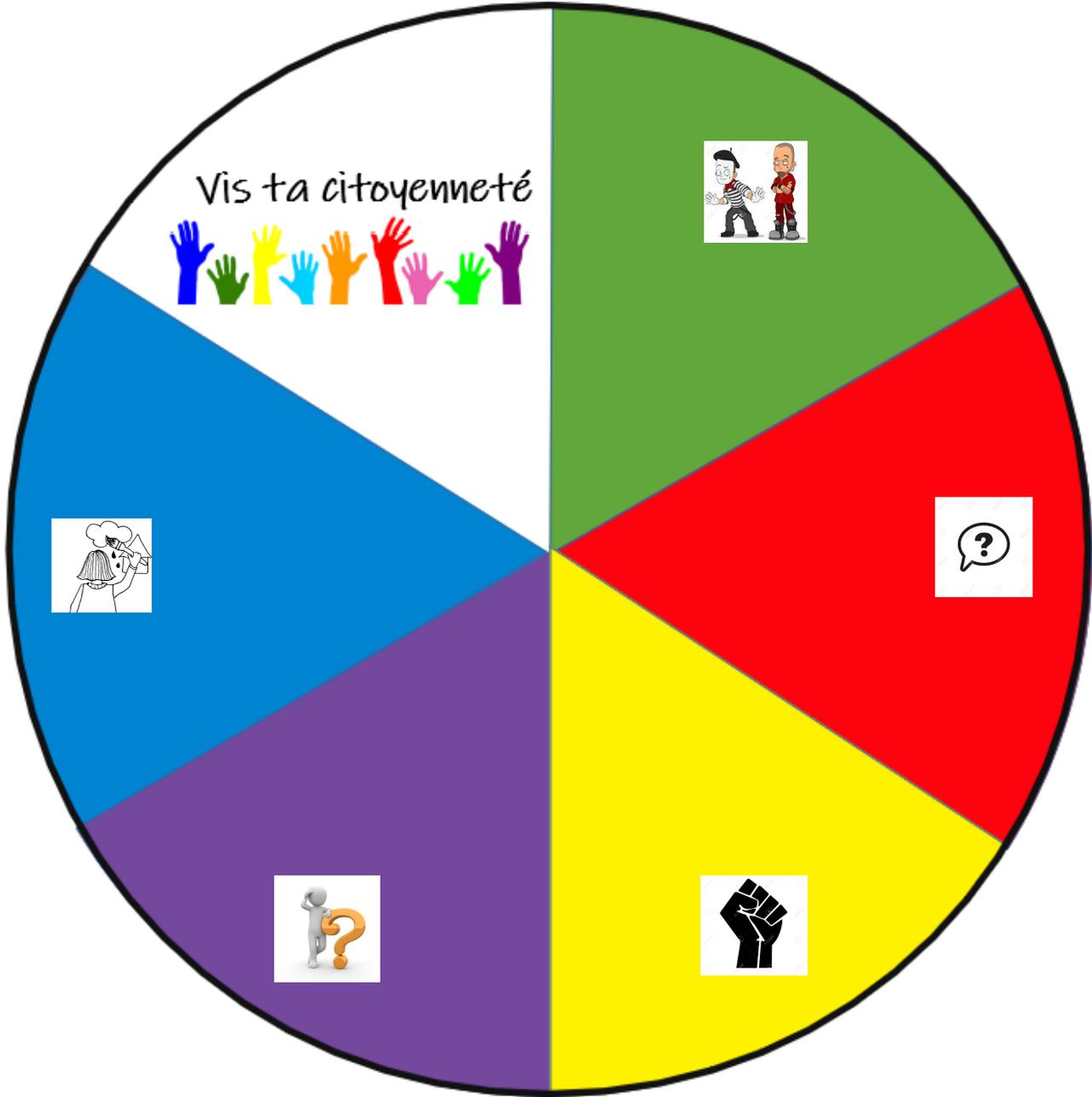
Vis ta citoyenneté



Vis ta citoyenneté



|



JEU

Vis ta citoyenneté

- **Finalité**

Former à la citoyenneté

- **Pourquoi utiliser le jeu**

C'est un moyen ludique qui permet à tous les élèves de participer et découvrir la citoyenneté à travers leurs droits et devoirs.

Ce Jeu est de nature à susciter l'intérêt et la motivation des élèves.

De manière intrinsèque, ce jeu apparaît comme un outil à la socialisation des élèves. Il peut impacter positivement le climat scolaire, les incitant à un « mieux vivre ensemble » : s'écouter, échanger, coopérer.

Ce jeu est un moyen détourné d'intégrer des notions citoyennes du quotidien qui dépassent les murs de l'établissement.

- **Objectifs**

Se familiariser avec le règlement intérieur

Développer des compétences psychosociales

Apprendre par le jeu

Améliorer le climat scolaire

- **Quand utiliser le jeu ?**

- En vie de classe
- Formation des délégués
- Journée d'intégration
- Journée de rentrée

- **Avec quelles Classes**

4^{ème} – 3^{ème} - CAPa – Seconde

- **Comment matérialiser le jeu ?**

- Imprimer les cartes
- Couper les cartes et coller ensemble recto/verso
- Imprimer la roue



- Imprimer le « règlements Elèves » en plusieurs quantité (1 par équipe)
- Imprimer la grille de points en plusieurs quantité (1 par équipe)
- Imprimer les diplômes (1 par Elève)
- Prévoir un sablier et du matériel pour construire la roue

Utilisation des cartes vierges :

- en fin de partie pour l'équipe gagnante
- liberté à l'utilisateur d'ajouter des cartes

- **Déroulement du jeu**

Il s'agit d'un jeu de cartes en équipe avec des épreuves différentes à réaliser : mimes, dessins, défis, questions, faire deviner un mot.

Etape 1 : Constituer les équipes.

L'enseignant ou les élèves constituent les équipes et nomment un responsable d'équipe qui sera en charge de la grille de points.

Etape 2 : Matériel élèves.

Distribuer à chaque groupe la fiche « règlement Elèves » et la fiche « grille de points ».

Laisser un temps de lecture aux élèves.

Donner quelques précisions si nécessaires.

Etape 3 : Ordre de passage.

Chaque responsable d'équipe tourne la roue qui déterminera une couleur.

Le responsable de classe la tourne à son tour afin de désigner la couleur de l'équipe qui commence.

Par la suite la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Etape 4 : Début du jeu.

Un membre de l'équipe vient tourner la roue, prend une carte et réalise l'épreuve face à son équipe qui doit la réussir pour remporter le point.

Etape 5 : Fin du jeu.

Le responsable de classe ramasse les grilles de points, fait le total.

L'équipe qui aura le plus de points sera désignée comme gagnante.

Etape 6 : Remise citoyenne.

Tous les participants se voient remettre un diplôme et l'équipe gagnante a la possibilité de créer une carte de son choix.

BON JEU ! !



Former à la Citoyenneté en Jouant

But du jeu :

- Remporter les épreuves afin de réaliser un maximum de points
- Développer des compétences citoyennes en remportant le plus d'épreuves en équipe

Le règlement :

- 5 équipes
- Désigner un responsable d'équipe
- Utilisation du règlement intérieur pour les nouveaux élèves
- Distribution fiche de points
- Chaque couleur représente une épreuve à réaliser :
 - Mime : Vert
 - Dessin : Bleu
 - Faire deviner un mot sans mimer : Rouge
 - Répondre à une question : Mauve
 - Défis : jaune



Déroulement du jeu :

- L'ordre de passage se déterminera par le choix d'une couleur par équipe. Le responsable de classe tourne la roue qui désignera la couleur qui débutera le jeu
- La première équipe tourne la roue des couleurs afin de déterminer l'épreuve à réaliser.
S'il tombe sur la case blanche, il choisit la couleur.
- Un volontaire de l'équipe tire la carte correspondant à la couleur et réalisera l'épreuve sans dévoiler à haute voix celle-ci. Le sablier doit être retourné dès la lecture de la carte.
- L'équipe arrivant à réaliser l'épreuve demandée dans le temps imparti remporte le point
- A la fin du jeu, le responsable de la classe relève les grilles de points afin de déterminer l'équipe vainqueur
- Chaque participant se voit attribuer un diplôme du citoyen
- L'équipe gagnante a la possibilité de créer sa carte épreuve

 Vis ta citoyenneté 

Équipe :

Jeux	Points
<u>TOTAL</u>	



Diplôme de citoyenneté



Remis à :

Le



