



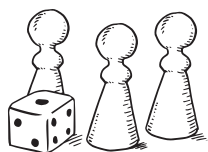
BULLES DE VIE

Le grand jeu de rentrée 2020



Jeu de plateau coopératif

Pourquoi un jeu de plateau ?



→ Il est adapté au petit groupe (moins de 10 personnes) mais peut aussi se jouer en équipe (2-3 personnes/équipe).

→ Si les regroupements de plus de 10 personnes sont de nouveau possible, le jeu peut être dupliqué en format grandeur nature. Les enfants seront donc en jeu physiquement, remplaçant ainsi les pions. Plusieurs tables de jeu peuvent aussi être proposées, avec plusieurs parties en simultané.



→ Grâce au jeu de plateau, la distanciation physique peut être respectée. Il suffira d'imprimer le plateau en grand format et de fournir un dé à chacun. Seul le maître du jeu déplacera les pions.



→ Aussi, le jeu peut se vivre de manière virtuelle. Il suffira d'envoyer au préalable à chacun les dés à confectionner. Le meneur de jeu n'aura plus qu'à installer sa caméra de telle sorte que le plateau de jeu soit filmé dans son entièreté.

Principe du jeu : Sautez de bulles en bulles pour raconter ce qui compose vos vies et gérer vos émotions grâce aux autres joueurs pour gagner la partie.

But du jeu : Les joueurs doivent coopérer pour se déplacer de bulle en bulle afin de cumuler et de colorer tous les ronds émotions.

But pédagogique :

- Encourager à porter un regard sur sa vie et le monde
- Permettre l'expression libre
- Apprendre à connaître et reconnaître ses émotions et à les verbaliser
- Coopérer avec d'autres dans un but commun

Finalité pour le mouvement : Rassembler l'expression des enfants sur ce qui compose leur vie afin de la relire et de la valoriser auprès du plus grand nombre car leur vie a du prix !

Nombre de joueurs : de 2 à 10 joueurs.

Pour un grand groupe : de 2 à 10 équipes de 3 joueurs maximum.

Contenu

1 plateau de jeu composé de 7 bulles de vie
9 échelles avec obstacles
 pour la version 2 du jeu
6 fiches de notes bulles de vie
6 pions « mélange d'émotion »
2 dés à construire
 1 dé-Bulles (pour la version 1) et 1 dé-Émotions

À se procurer

Un pion pour chaque joueur
Des crayons de couleurs
 rouge, jaune, bleu, vert et violet
1 dé classique
 (pour la version 2)

Deux versions pour ce jeu



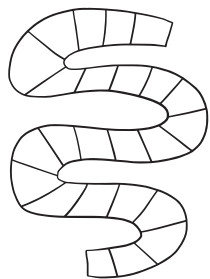
→ Adaptée pour les enfants âgés de 6 à 8 ans, ou si le groupe fait le choix de faire une partie rapide. Temps estimé d'une partie : + ou - 30 minutes.



→ Adaptée aux enfants âgés de plus de 8 ans. Des obstacles sur les échelles corsent la partie qui dure donc plus longtemps. Temps estimé d'une partie : + ou - 1 heure.

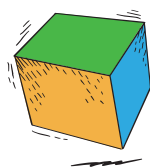


Mise en place



- Découpez minutieusement tous les éléments du jeu.
- Construisez les 2 dés : le dé-Bulles et le dé-Émotions.
- Installez les 7 bulles de vies sur une table pour constituer le plateau.
- Choisissez un maître du jeu. Il sera chargé de gérer les fiches de notes bulles de vie. Il est nécessaire qu'il maîtrise l'écriture rapide. Il installera les fiches de notes bulles de vie face à lui et visibles de tous.
- Placez les jetons de chaque joueur ou de chaque équipe sur la bulle départ.
- Munissez-vous des crayons de couleur correspondant aux émotions.

Tour d'un joueur



- Le joueur lance le dé-Bulles. Il se rend sur la bulle indiquée par le dé.
- Une fois son pion placé, il lance le dé-Émotions puis doit raconter, en fonction de l'émotion sur laquelle le dé est tombé, quelque chose de personnel, qui le touche lui particulièrement ou bien quelque chose de plus large, qui concerne une partie de la population ou du monde. Il peut s'agir d'un événement, d'un souvenir, d'un objet, d'un moment particulier, d'une information qu'il a reçue, d'un simple mot ou d'une longue phrase.

Le maître du jeu colore alors le cercle correspondant à l'émotion sur la fiche de notes bulles de vie correspondante et note les paroles du joueur dans la case correspondante. C'est au tour du joueur à gauche de ce dernier de tirer le dé-Bulles. Et ainsi de suite.

Exemple : Paul lance le dé-Bulles et déplace son pion sur la bulle de vie « École ».

Il lance maintenant le dé-Émotions qui tombe sur la face joie. Paul raconte alors aux autres joueurs que ce qui le rend heureux à l'école, c'est quand il aide Marcel, un camarade de classe, à faire ses exercices de mathématiques. Le maître du jeu colore alors le cercle correspondant à la joie sur la carte émotion et note les paroles de Paul en notant bien son prénom et son âge.

Paul, 10 ans : « ... ».

C'est au tour du joueur à gauche de Paul de tirer le dé-Bulles.

Si le joueur tombe sur une bulle de vie dont le cercle donné par le dé-Émotions est déjà coloré ou dont les cercles émotions ont tous été colorés, il stagne alors dans la bulle de vie en attendant le prochain tour. C'est au joueur de gauche de tirer le dé-Bulles.

Exemple : Paul lance le dé-Bulles et déplace son pion sur la bulle de vie « École ».

Il lance maintenant le dé-Émotions qui tombe sur la face joie mais cette émotion a déjà été abordée lors d'un tour précédent. Son pion reste alors sur la bulle de vie. Paul devra attendre le prochain tour pour jouer, et c'est au joueur de gauche de poursuivre la partie en lançant le dé-Bulles.

Si le joueur tombe sur la face « mélange des émotions », il pose un des jetons « mélange d'émotions » sur un des ronds émotions de la fiche de notes de la bulle de vie sur laquelle il se trouve.

Ce jeton bloque donc la partie. Il ne pourra être enlevé que si un joueur tombe sur cette bulle : parce qu'on a besoin de quelqu'un, pour nous aider à y voir plus clair dans ce que l'on ressent.

Exemple : Paul lance le dé-Bulles et déplace son pion sur la bulle de vie « École ».

Il lance maintenant le dé-Émotions qui tombe sur la face « mélange d'émotions ». Il choisit alors de poser sur le cercle de la tristesse le jeton « mélange d'émotions ». Ce cercle est alors bloqué en attendant qu'un autre joueur arrive sur cette case. Deux tours après, Amina lance le dé-Bulles et déplace son pion sur la bulle de vie « école ». Elle tombe sur la face tristesse, elle peut alors enlever le pion « mélange d'émotions » en racontant un moment triste lié à cette bulle de vie.

Le maître du jeu colorie alors le cercle correspondant sur la fiche de notes.



Fin de la partie

- Les joueurs ont gagné lorsqu'ils sont parvenus à colorer tous les cercles des cartes bulle de vie avant que les 6 pions « mélange d'émotions » aient été posés.

Dans cette version, les règles du jeu sont les mêmes exceptées celles pour les déplacements.

Les déplacements entre les bulles de vie

Ils s'effectuent en jouant avec un dé classique, comme pour le jeu de l'oie via les échelles qui auront été positionnées entre les bulles de vie.

Les joueurs vont alors tomber sur des cases d'actions qui auront été positionnées aléatoirement. Ces cases vont les faire avancer plus vite ou bien les bloquer.

- **Joker** : le joueur choisit la bulle de vie où il souhaite se poser
- **Rejoue** : le joueur relance le dé
- **Passe ton tour** : le joueur passera son tour au tour suivant.
- **Prison** : le joueur est emprisonné. Il ne peut donc plus avancer. Il pourra être libéré si un joueur vient se poser sur la case, ou bien s'il parvient à réaliser un 4 avec le dé.

Tour d'un joueur

- Le joueur lance le dé. Il déplace son pion de case en case en fonction du nombre donné par le dé.
- S'il tombe sur une case blanche, rien ne se passe et c'est au joueur suivant de lancer le dé.
- S'il tombe sur une case action, il doit l'appliquer.
- Lorsqu'il atteint une bulle de vie, il lance le dé-Émotions puis doit raconter, en fonction de l'émotion sur laquelle le dé est tombé, quelque chose de personnel, qui le touche lui particulièrement ou bien quelque chose de plus large, qui concerne une partie de la population ou du monde. Il peut s'agir d'un événement, d'un souvenir, d'un objet, d'un moment particulier, d'une information qu'il a reçue, d'un simple mot ou d'une longue phrase. Le maître du jeu colore alors le cercle correspondant à l'émotion sur la fiche de notes bulles de vie correspondante et note les paroles du joueur dans la case correspondante. C'est au tour du joueur à gauche de ce dernier de tirer le dé. Et ainsi de suite.

Si le joueur tombe sur une bulle de vie dont le cercle donné par le dé-Émotions est déjà coloré ou dont les cercles émotions ont tous été colorés, il stagne alors dans la bulle de vie en attendant le prochain tour. C'est au joueur de gauche de tirer le dé.

Si le joueur tombe sur la face « mélange d'émotions », il pose un jeton associé, sur un des ronds émotions de la carte de la bulle de vie sur laquelle il se trouve. Ce jeton bloque donc la partie.

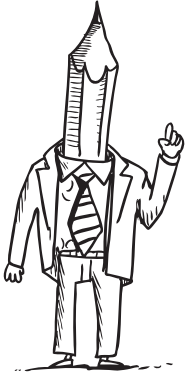
Il ne pourra être enlevé que si un joueur tombe sur cette bulle : parce qu'on a besoin de quelqu'un, pour nous aider à y voir plus clair dans ce que l'on ressent.

Fin de la partie

- Les joueurs ont gagné lorsqu'ils sont parvenus à colorer tous les cercles des cartes bulle de vie avant que les 6 pions « mélange d'émotions » aient été posés.



Comment je prends en notes ?



Le jeu veut qu'un grand jeune ou un adulte prenne en notes ce que disent les enfants lors du jeu. Il notera de façon claire le prénom de l'enfant, son âge puis entre guillemet ce que vient de dire l'enfant.

Par exemple : Kévin, 10 ans : « À l'école, l'endroit que j'aime le plus c'est la bibliothèque ».

Mais plusieurs situations peuvent se présenter à celui qui prend note :

- ➡ **La situation est simple et claire.** L'enfant s'exprime sans difficulté et a une parole franche.
- ➡ **La situation est plus compliquée qu'il ne paraît.** Si on reprend l'exemple précédent de Kévin, 10 ans dont l'endroit préféré à l'école est la bibliothèque. Il s'avère que la personne qui prend note sait que Kévin a été harcelé pendant plusieurs semaines et qu'il a trouvé en la bibliothèque un endroit calme et surveillé, où il se sentait en sécurité.

La personne qui prend en note ajoutera alors, sur un papier libre la situation liée à la parole de l'enfant, en précisant bien à quelle bulle de vie et quelle case émotion ce commentaire correspond.

Exemple : Bulle de vie école, bulle émotion « sérénité » = Il faut savoir que Kévin a vécu des situations d'harcellement pendant plusieurs semaines et que la bibliothèque était le lieu où il se sentait le plus en sécurité. Il continue d'y aller à chaque récréation.

L'enfant ou l'adolescent peut avoir un langage restreint ou vulgaire. En tant qu'adulte, vous savez décoder le langage des enfants que vous accompagnez, reprenez avec lui avec bienveillance le mot qui correspondrait le mieux à ce qu'il vient de dire et qui viendrait remplacer le mot vulgaire. Souvent l'utilisation d'un mot familier ou d'un mot vulgaire, est le résultat d'un manque de vocabulaire ou bien de verbalisation sur la colère.

Ensuite, soit vous notez le mot vulgaire en notant en commentaire ce que l'enfant ou le jeune a voulu dire, soit vous notez le mot choisi ensemble qui correspond à ce qu'il souhaitait exprimer.

J'évite le plus possible dans ma prise de notes :

- ➡ De me transformer en psychologue et d'essayer d'analyser l'enfant.
Ce n'est ni là où les enfants m'attendent ni mon métier !
- ➡ D'émettre des hypothèses sur ce qui aurait pu provoquer un comportement ou une parole.
- ➡ De juger la situation en bien ou en mal. En effet, la recevoir et l'accueillir, cela suffit déjà amplement.

Présentation des bulles de vie



La famille désigne un groupe de personnes qui ont des ancêtres communs. Généralement, les membres d'une même famille vivent ensemble dans la même maison. Le plus souvent, elle regroupe un père, une mère, des enfants et parfois des grands-parents.

Mais le cercle familial peut prendre des formes très singulières, chaque famille étant différente. Il n'existe pas qu'un seul type de famille. Certains enfants peuvent ne vivre qu'avec leur père ou leur mère, vivre avec leurs grands-parents, vivre avec leur belle-famille, leur demi-frères et sœurs ou vivre avec deux pères ou deux mères.

Parfois, certains n'ont pas de famille au sens où on l'entend habituellement, ils ne connaissent pas leurs parents ni leurs ancêtres. Alors, ils grandissent auprès d'adultes soit dans des familles soit dans des centres d'accueil avec d'autres enfants qui sont dans la même situation qu'eux.

Certains se sentent tellement proches de leurs copains ou d'adultes qui ne font pas partie de leur famille biologique, qu'ils parlent d'eux comme étant leur deuxième famille ou aussi leur famille de cœur pour la différencier de la famille de sang, sous-entendu la famille traditionnelle.



L'école est un établissement dans lequel des professeurs aident les enfants et les jeunes (même certains adultes parfois) à progresser et à apprendre un peu plus chaque jour. Ce peut-être des disciplines comme le français, les mathématiques, l'histoire... ou bien des matières plus pratiques comme le sport, le théâtre ou encore le jardinage.

À l'école, on retrouve plein de copains de notre classe mais aussi des plus jeunes et des plus âgés d'autres classes.

L'école ça sert à ouvrir son esprit, à mieux comprendre ce qui s'est passé avant dans le monde et ce qui s'y passe maintenant. On y apprend aussi à respecter les autres, à vivre et à travailler ensemble, à coopérer. On y joue beaucoup aussi !

C'est un lieu où l'on s'épanouit au contact des autres, où l'on apprend à se faire confiance et à faire confiance, à se dépasser et à penser par soi-même.



Chaque amitié est différente. Il y a l'ami d'enfance avec qui on grandit, le copain de classe qu'on connaît depuis peu, le copain du club de sport avec qui on partage cette passion... et puis il y a le groupe de copains, la bande, la team. On se retrouve dans la cour de récréation, après l'école ou après les cours, le mercredi, pour des soirées pyjamas.

On a confiance en nos copains, on leur raconte nos bonheurs et nos malheurs. On leur confie nos plus grands secrets. On monte aussi des projets avec eux pour changer le monde !

Mais ce n'est pas toujours rose. On peut parfois se disputer, se dire des mots durs, ne pas se comprendre. Alors, on se réconcilie ou bien on se perd de vue...

Les relations avec les copains, ça s'entretient, c'est comme une minuscule petite graine qui deviendra peut-être un bel arbre avec des racines profondes et un tronc solide.



Lorsque l'on parle de monde virtuel on pense tout de suite à Internet.

Le réseau Internet ce sont plus d'un milliard d'ordinateurs reliés entre eux partout dans le monde, créant une sorte d'immense toile d'araignée. Les ordinateurs y communiquent entre eux en langage crypté. Peut-être as-tu déjà vu ces sigles : www, java, html, jpeg... ça nous permet de visiter des sites Internet ou des blogs, de discuter en direct avec des amis ou encore d'envoyer et de recevoir des photos, des vidéos, des e-mails... Tout cela circule dans des câbles qui ont été enterrés et que l'on ne voit pas ou bien grâce aux ondes qui circulent via les antennes et les satellites. C'est pour ça, que l'on dit que c'est « virtuel », c'est impalpable, c'est invisible à l'œil nu. Du coup, on peut échanger un maximum d'informations, apprendre plein de choses, jouer en ligne... Internet est un outil absolument génial qui comporte pourtant des dangers. C'est pourquoi mieux vaut adopter des règles pour l'utiliser.

Le monde virtuel, c'est aussi un espace où l'on se réfugie lorsque le monde réel, la vraie vie nous dépasse, nous fait peur, nous rend triste ou bien lorsque on a envie de se divertir, de passer du bon temps. On peut se créer un avatar, un personnage virtuel, et se créer « une nouvelle vie », rencontrer d'autres personnages et y vivre des aventures fictives.



Son quartier ou son village sont des endroits où l'on passe beaucoup de temps. C'est un espace où l'on vit avec sa famille et qui entoure notre maison ou notre appartement. On y a des copains qui y vivent aussi. On se retrouve ensemble pour jouer sur la place du village, dans le jardin des uns et des autres ou dans le parc en bas de l'immeuble.

On y profite de services comme la piscine, la bibliothèque ou bien encore on va faire ses courses au marché ou chez les commerçants. Souvent, c'est aussi là qu'il y a l'école sauf si on habite dans un tout petit village et qu'il faut aller à l'école dans le village d'à côté.

C'est un lieu où l'on se promène s'il y a un parc à proximité, un plan d'eau, un lac, un petit bout de forêt...

Les croyants y retrouvent souvent leurs lieux de culte comme les églises, les mosquées, les synagogues, les temples...

En tant que citoyen, on peut participer à la vie de son quartier ou de son village. Dans les grandes villes, il y a ce que l'on appelle des conseils de quartiers où les habitants discutent ensemble et prennent des décisions pour améliorer leur cadre de vie. Dans les villages, les liens avec les maires et les conseillers municipaux sont souvent plus directs car les habitants y sont peu nombreux.



La planète que nous habitons s'appelle la Terre. La Terre est remplie de beautés et de merveilles, les animaux, les plantes, la mer, les hommes, les femmes... Cette planète appartient à chacun de ses habitants c'est pour cela que le pape François dit que c'est notre maison commune. On doit donc en prendre soin, la respecter et respecter toutes ses merveilles pour que Tous les hommes, quel que soit l'endroit où ils habitent, puissent y vivre heureux et en harmonie avec la nature.

Les générations passées ont puisé dans les ressources de la Terre et n'ont pas toujours respecté les hommes qui y vivent, à tel point qu'aujourd'hui beaucoup de personnes en souffrent, surtout les plus pauvres.

Heureusement, aujourd'hui, de plus en plus de monde prend conscience que grâce à des petits gestes on peut la préserver et aussi prendre soin de son prochain.

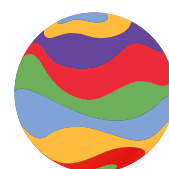
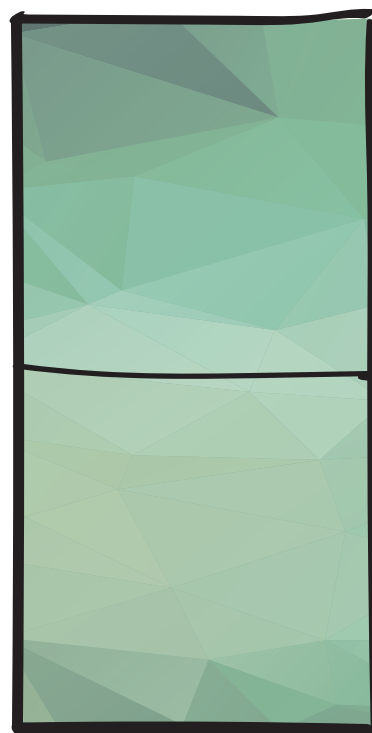
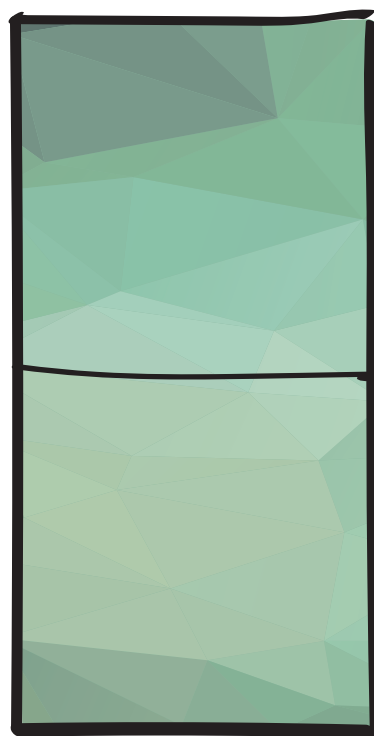
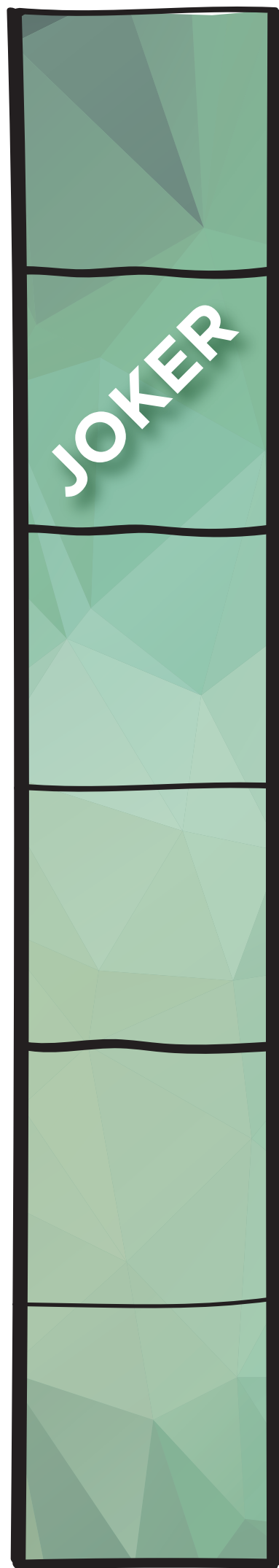












Colle

Colle



Colle

Colle



Colle

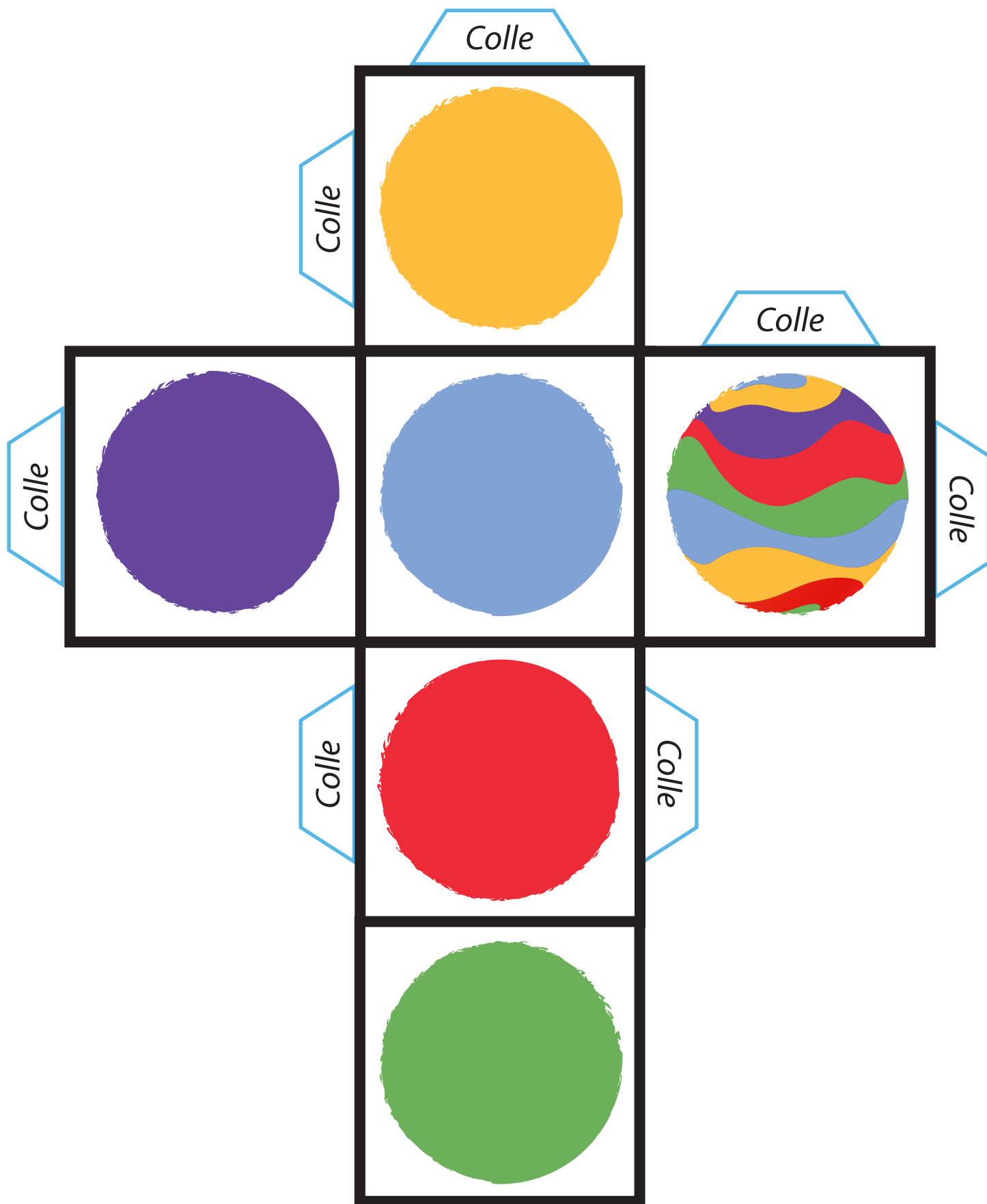


Colle



Colle

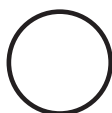




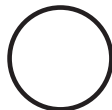
LE MONDE VIRTUEL



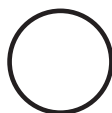
LA JOIE



LA PEUR



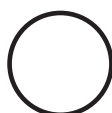
LA COLÈRE



LA SÉRÉNITÉ
LE CALME
L'APAISEMENT



L'IDÉAL
L'UTOPIE
LE RÊVE



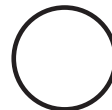
NOTRE MAISON COMMUNE



LA JOIE



LA PEUR



LA COLÈRE



LA SÉRÉNITÉ
LE CALME
L'APAISEMENT



L'IDÉAL
L'UTOPIE
LE RÊVE



MON LIEU DE VIE



LA JOIE

☐

LA PEUR

☐

LA COLÈRE

☐

LA SÉRÉNITÉ
LE CALME
L'APAISEMENT

☐

L'IDÉAL
L'UTOPIE
LE RÊVE

☐

L'ÉCOLE



LA JOIE

☐

LA PEUR

☐

LA COLÈRE

☐

LA SÉRÉNITÉ
LE CALME
L'APAISEMENT

☐

L'IDÉAL
L'UTOPIE
LE RÊVE

☐

LA FAMILLE



LA JOIE

☐

LA PEUR

☐

LA COLÈRE

☐

LA SÉRÉNITÉ
LE CALME
L'APAISEMENT

☐

L'IDÉAL
L'UTOPIE
LE RÊVE

☐

AVEC LES COPAINS



LA JOIE

☐

LA PEUR

☐

LA COLÈRE

☐

LA SÉRÉNITÉ
LE CALME
L'APAISEMENT

☐

L'IDÉAL
L'UTOPIE
LE RÊVE

☐