

1. CADRE DU JEU DE LA BOITE

1. Règles du dialogue



- **Ecouter avec attention**
- **Parler avec intention**
- **Suspendre son jugement**
- **S'engager avec bienveillance**

2. Présentation du jeu



- **But du jeu : faire le plus de points**
- **6 catégories**
- **Jeu coopératif**

3. Mise en place : dessiner son avatar sur son pion



4. Mise au diapason



LES 6 CATÉGORIES



Défi collectif - *Des activités à réaliser ensemble : + 1 point*



La loi nous protège - *Questions de connaissance : + 1 point en QCM, + 2 points à la volée*



Gestes et attitudes - *Questions de connaissance : + 1 point en QCM, + 2 points à la volée*



Culture Générale - *Questions de connaissance : + 1 point en QCM, + 2 points à la volée*



Organisation de la prévention - *Questions de connaissance : + 1 point en QCM, + 2 points à la volée*



Situation-Réaction - *Mise en scène improvisée : + 1 point*

2. DEROULEMENT DU JEU

BUT DU JEU

Faire le plus de points possible en :

- répondant à un maximum de questions
- faisant la liste de ses apprentissages (à reporter sur la fiche dédiée)
- se rapprochant de la case «Prévention»
- ayant le plus petit écart possible entre le premier et le dernier joueur.

L'ensemble donne lieu à un comptage de points et à un calcul qui permettra de se situer sur le baromètre de la prévention (voir la feuille de calcul).

DÉROULEMENT DU JEU

1. Disposer les cartes par couleurs autour du jeu. Poser les pions sur la case «Commencer ici». Identifier l'animateur : rappeler les règles du dialogue et le cadre du jeu.
2. Le joueur le plus jeune lance le dé et avance son pion d'autant de cases qu'indiqué sur le dé.
3. La personne à sa droite tire une carte de la **couleur indiquée par le dé**.
4. Pour toutes les cartes «Réponses multiples», le joueur choisit s'il préfère l'option «A la volée» ou «QCM», après avoir entendu la question. Pour l'option «A la volée», il énonce spontanément des réponses et doit donner un minimum de **bonnes réponses**. Pour l'option «QCM», il peut avoir droit à des **erreurs**. Se référer aux indications sur les cartes.
5. S'il réussit, le joueur avance d'une case ou plus selon son type de réponse (QCM : 1/volée : 2) ou des règles de la catégorie de la carte (Situation : 1, Défis : voir p.7 du livret «Calcul et baromètre»). S'il gagne 2 points ou plus, il peut choisir de donner des points à un joueur situé derrière lui.
6. Possibilité de se faire aider par les autres joueurs.
7. Après un lancer de dé, si le joueur tombe sur une case « Défis collectifs », il tire automatiquement une carte de cette catégorie.