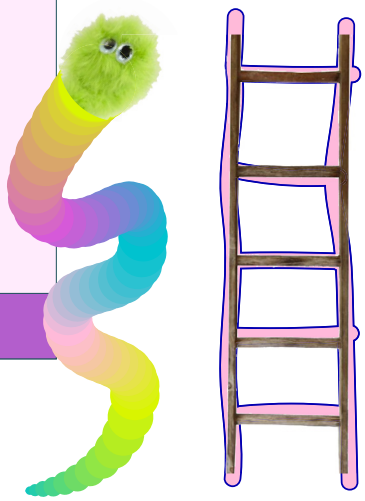
#9 Serpents et échelles pour tester tes connaissances



Groupe d'âge : **les plus vieux**

Durée : **30 à 45 minutes**

Objectif

Ce jeu permet d'expérimenter un jeu de société en grandeur nature et de tester les connaissances des jeunes.

Matériel requis

- Un dé (peut être construit avec 6 feuilles de carton et du ruban adhésif)
- Ruban adhésif pour peinture ou craie (pour créer le tableau, les échelles et les serpents)

Temps de préparation : 15 minutes

Déroulement

1. **Préparation :** Dessinez la planche de jeu sur le sol à l'aide de ruban adhésif pour peinture ou d'une craie. Cette planche peut contenir le nombre de cases que vous voulez, par exemple 7 sur 7 pour un total de 49 cases. Écrivez un numéro par case (de 1 à 49) en inversant le sens à chaque ligne du bas jusqu'en haut de la planche. Placez vos serpents et vos échelles pour relier les cases de vos choix. Les échelles permettent aux joueurs de se rendre à la fin plus rapidement contrairement aux serpents qui les ramènent au début du jeu.
2. Divisez le groupe en deux équipes. Chaque équipe doit choisir un pion humain qui prendra place sur la première case de la planche de jeu.
3. Les deux équipes roulent le dé et celle obtenant le chiffre le plus élevé commence.
4. À chaque tour, demandez de manière aléatoire à l'équipe qui joue de nommer un risque ou un bienfait lié à certains types d'activités en ligne ou d'appareils technologiques. Voici quelques exemples de catégories : Instagram, Snapchat, jeux vidéo, diffusion en continu (streaming), cellulaire, etc.
5. Si l'équipe réussit à nommer un risque ou un bienfait, elle peut rouler le dé et faire avancer son pion. Si l'équipe ne trouve pas de réponse, l'autre équipe peut voler le tour, rouler le dé et faire avancer son pion.
6. Le jeu se termine quand un des pions humains atteint la dernière case de la planche de jeu.

Retour sur l'activité

Cette activité permet aux jeunes de nommer les bienfaits et les risques en lien avec les écrans. Afin d'encourager la réflexion, commencez en leur demandant ce qu'ils retiennent de cette activité. Si vous souhaitez aller plus loin, voici quelques questions supplémentaires qui peuvent être posées selon le niveau de compréhension et l'âge de vos jeunes :

C'est quoi le bon côté d'Internet et des écrans dans vos vies?

Avez-vous déjà vécu des situations désagréables sur Internet ou en raison de la présence des écrans?

© Capsana 2022