



Vous remarquez qu'il y a un problème de l'entretien des toilettes dans votre école. Vous avez demandé une rencontre avec le chef d'établissement pour régler le problème.

Action: 1 joueur ou le facilitateur agit en tant que chef d'établissement. Les joueurs de chaque équipe ont 1 minute pour élaborer une stratégie sur la façon de mener la réunion pour résoudre le problème. Le chef d'établissement sélectionne l'équipe qui l'a le mieux convaincu.

'Passer la chanson'

La base de ce jeu est de penser spontanément à une chanson à chanter en équipe.

Action: 1 équipe passe en premier. Une fois que l'équipe a fini de chanter quelques lignes d'une chanson, ils la « passent » à l'autre équipe, qui doit commencer à chanter une chanson différente. Cela continue jusqu'à ce que 1 équipe ne réussisse pas à chanter collectivement. Les équipes ont 10 secondes maximum pour se mettre d'accord sur une chanson.

'Compléter le mot'

Action: 1 joueur ou le facilitateur pense à un mot relatif à la corruption et à l'intégrité, qu'il écrit sur un tableau, en utilisant ' _ _ _ ' pour remplacer chaque lettre. Les joueurs travaillent en équipe pour suggérer des lettres qui pourraient compléter le mot au tableau. Chaque fois qu'une lettre correcte est suggérée, l'équipe gagne un point. Chaque fois qu'une lettre incorrecte est suggérée, l'équipe perd un point. Lorsque le mot est complété, l'équipe avec le plus de points gagne.



'Cartographie des groupes dans la communauté'

Action: chaque équipe a une minute pour énumérer les différents groupes de personnes dans leur communauté (filles, garçons, vieux, sans emplois, etc.). L'équipe avec la plus longue liste gagne.

'Mot-Lié'

Action: les joueurs se tiennent en cercle en alternant les équipes. 1 joueur commence en disant un mot lié à l'intégrité ou à la corruption. Les joueurs doivent penser spontanément à des mots associés au mot que vient de dire le joueur précédent. Toute hésitation ou répétition signifie que le joueur est exclu. La dernière personne dans le jeu fait gagner son équipe.

'Compter dans le noir'

Action: chaque équipe se met en rond. Les joueurs ferment les yeux et commencent à compter à haute voix, les uns après les autres. Le facilitateur supervise. À chaque fois que 2 joueurs disent deux numéros en même temps, l'équipe doit recommencer depuis le début. L'équipe qui arrive à 10 en premier, gagne.

'Ajouter au'

Action: les joueurs s'assoient ou se tiennent en cercle. Le 1er joueur fait une action (ex : taper des mains). Le joueur suivant répète l'action et en ajoute une autre. Le 3ème joueur refait les deux actions et en ajoute une autre. Quand quelqu'un oublie une action, il quitte le jeu et la prochaine personne commence une nouvelle séquence. Le dernier joueur fait gagner son équipe.



'Objectifs de Développement Durable'

Action: dans chaque équipe, les joueurs pensent à autant d'objectifs qu'ils connaissent ou qui selon eux, devraient figurer aux ODD. L'équipe avec le plus grand nombre d'objectifs pertinents après 3 minutes gagne.

'Formule de l'intégrité'

Action: dans chaque équipe, les joueurs alignent les mots qui selon eux devraient figurer dans le formule d'intégrité et définissent les termes suivant l'alignement. L'équipe avec l'alignement et la définition correct après 2 minutes gagne.

'Chasse aux lettres'

Action: Le joueur qui a atterri sur la carte Mission sélectionne une lettre. Chaque équipe a 1 minute pour trouver et ramener autant d'objets que possible en commençant par la lettre choisie. L'équipe qui a le plus d'objets gagne.

'BUZZ'

Action: les joueurs se mettent en cercle. En commençant par le 1er joueur, chaque joueur compte dans l'ordre.

Cependant, les joueurs doivent dire 'BUZZ' au lieu de

- 3
- les multiples de 3
- les nombres contenant un 3

Par exemple: 1, 2, BUZZ, 4, 5, BUZZ

Le joueur qui se trompe est exclu. Vous pouvez jouer pendant 3 minutes ou jusqu'à qu'il ne reste qu'une personne en jeu.



CARTE
MISSION

CARTE
MISSION

CARTE
MISSION

CARTE
MISSION



CARTE
MISSION

CARTE
MISSION

CARTE
MISSION

CARTE
MISSION