



Longtemps le jouet favori d'un enfant, Sophie la girafe fut un jour reléguée au rang d'objet inutile et fourrée dans un vieux carton. Sa tristesse et sa colère furent telles qu'il se produisit un événement à peine croyable : Sophie la girafe prit vie et se découvrit des pouvoirs extraordinaires ! Plusieurs jouets ont été enlevés et sont retenus en otage dans une époque qui n'est pas la leur. Arriveriez-vous à les libérer? Une initiation au jeu de rôle sur le thème du jouet et de l'Histoire.

Une initiation au jeu de rôle avec la découverte du jeu «SOS jouets en danger». Ce jeu de rôle a été créé par les enfants du Secteur Jeunes d'Orgelet et a pour thème et pour décor le musée du Jouet et l'histoire du jouet.

DÉROULÉ DE LA SÉANCE (30 MINUTES)

Les élèves découvrent l'intrigue et les enjeux du jeu de rôle. Ils incarnent chacun un personnage dont ils doivent découvrir la fiche personnage. Les élèves sont ensuite transportés dans plusieurs époques différentes où ils doivent affronter des jouets gardiens. Pour gagner, des défis doivent être relevés collectivement pour avoir des bonus. De même, les stratégies d'action doivent être décidées en équipe.

Une session de jeu dure 30 minutes et permet de faire jouer 10 élèves. Pour une classe de 30 élèves, il faudra donc compter 1h30 minimum de temps d'activité. Pendant qu'un groupe découvre le jeu de rôle, les deux autres groupes visitent le musée en autonomie (jeu de piste à disposition).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Jouer en équipe, écouter et communiquer avec les autres
- Observer, chercher, réfléchir, déduire, être curieux, communiquer avec les autres, relever des défis.
- Etablir une stratégie collective
- Imaginer une action et la décrire en mobilisant du vocabulaire et en argumentant

