



Joueurs : Divisez la classe en 2 groupes

Matériel : • Un grand poster ou tableau avec une échelle dessinée (5 à 6 marches) — ou dessinée au sol • Des cartes de scénarios (petites situations sur la vie en classe, les examens, l'amitié, l'honnêteté, la gentillesse, le respect, etc.) • Des autocollants ou jetons en forme d'étoiles ou de cœurs

Comment jouer

1. **Les groupes jouent à tour de rôle en tirant une carte de scénario.**
 - Exemple : « Un élève partage son déjeuner avec un camarade affamé » ou « Un élève se moque de ceux qui ont de moins bonnes notes. »
2. **Discussion en groupe :**
 - Cette action montre-t-elle *Connaissance seulement* ou *Connaissance + Valeurs* ?
 - Si elle montre des valeurs, le groupe gagne une étoile et monte d'une marche sur l'échelle.
 - Si elle montre seulement la connaissance sans valeurs, le groupe reste au même niveau.
3. **Grimper l'échelle :**
 - Chaque marche de l'échelle représente un progrès vers la *Vraie Éducation*.
 - La marche du haut indique : « L'éducation est réussie quand Connaissance + Valeurs = Meilleurs Êtres Humains. »
4. **Gagner :**
 - Le groupe qui atteint le sommet en premier gagne.
 - Mais la vraie joie vient quand tous les groupes réfléchissent ensemble à la façon dont les valeurs nous aident à gravir l'échelle de la vraie éducation.