

Jeu de classe physique – La chaîne d'inspiration de Koko - Histoire SSSSB 024



Comment jouer

1. **Former un cercle** : Tous les enfants s'assoient ou se tiennent en cercle.
2. **Commencer avec un enfant** : L'enseignant choisit un enfant pour débiter.
 - L'enfant partage un exemple réel d'une valeur pratiquée récemment (par ex. : gentillesse, respect, aide à la maison).
 - Exemple : « J'ai aidé ma maman à laver la vaisselle. »
 - L'enseignant encourage l'enfant à parler avec joie et confiance, en montrant que pratiquer une valeur est une fierté.
3. **Passer la balle** : L'enfant passe doucement une balle souple (la "balle espiègle de Koko") à un autre enfant.
 - Le prochain enfant explique comment il peut être inspiré par la valeur du premier et ajoute son propre exemple.
 - Exemple : « Tu as aidé ta maman. Cela m'inspire à aider mon petit frère avec ses devoirs. »
 - Le deuxième enfant ajoute ensuite sa propre valeur pratiquée. Exemple : « Hier, j'ai partagé mes crayons avec un ami qui avait oublié d'apporter les siens. »
4. **Continuer la chaîne** : Chaque enfant ajoute sa valeur, montrant comment une bonne action en inspire une autre.
5. **Les pitreries de Koko** : Un enfant joue le rôle de "Koko le Singe".
 - Koko interrompt parfois en applaudissant, en faisant des sons amusants (« ou-ou, aa-aa ! »), ou en faisant semblant de s'enfuir avec la balle.
 - Cela ajoute des rires tout en rappelant que la joie et les valeurs vont ensemble.