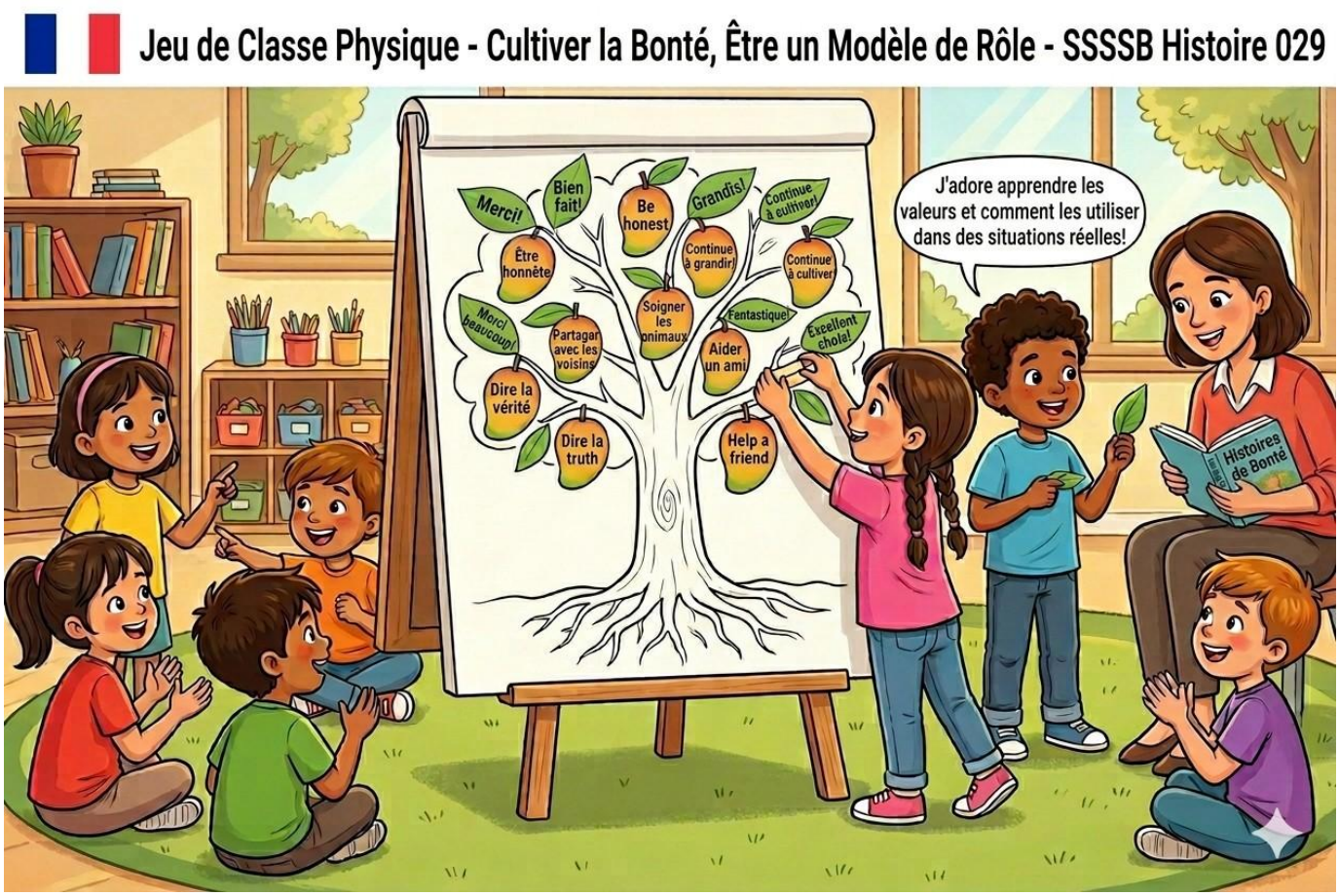
French Version - Jeu en classe physique – Cultive la bonté, sois un modèle - SSSB Histoire 029



Mise en place :

- Dessiner une grande silhouette d'un manguier sur le tableau ou sur une affiche (branches, tronc, racines).
- Préparer des mangues en papier et des feuilles en papier.
- Sur chaque mangue, écrire une petite "action de Valeur" (ex. : *Être honnête*, *Aider un ami*, *Partager avec les voisins*).
- Sur chaque feuille, écrire une phrase joyeuse (ex. : *Merci !*, *Bravo !*, *Continue à grandir !*).

Comment jouer :

- Les enfants s'assoient en équipes.
- L'enseignant ou le meneur lit une courte situation tirée de l'histoire de Mango-Girl (ex. : "Elle a rendu la mangue au vendeur ").
- Les équipes décident rapidement quelle action de valeur correspond à la situation (Honnêteté, Serviabilité, Partage, Bienveillance).
- Si la réponse est correcte, l'équipe gagne une mangue à coller sur l'arbre.
- Bonus : si les enfants expliquent comment ils feraient la même chose dans la vie réelle, ils gagnent aussi une feuille.
- Le jeu continue jusqu'à ce que l'arbre soit rempli de mangues et de feuilles.

Fin joyeuse : Quand l'arbre est complet, la classe applaudit et dit ensemble: "Mango-Girl a planté des valeurs, maintenant nous avons tout un verger de joie !"

Om Sairam [April 2026, Kathmandu, Nepal, SSSSB Guru Neerana Shakya]