

Jeu de Classe Physique – L'Écho de l'Inspiration! - SSSSB Histoire 026



Ce qu'il faut

- Une balle colorée ou un ruban vif (cela représente l'« Étincelle d'Inspiration »).
- Une boîte contenant des « Jetons de Talent » (petits papiers avec des talents simples et amusants écrits ou dessinés). Exemples : « Super Siffleur », « Faiseur de Grimaces », « Doux Encourageur », « Coureur Rapide », « Beau Chanteur », « Grand Écouteur ».

Étape 1 : Pris dans la « Cage »

1. Un joueur commence comme le « Perroquet Prisonnier » et s'assoit au centre de la salle, l'air triste. Il tient l'« Étincelle d'Inspiration » (la balle).
2. Un autre joueur tire un « Jeton de Talent » de la boîte. Exemple : « Beau Chanteur ». Il devient alors le « Corbeau Malin ».

Étape 2 : Le premier don d'aide

1. Le Corbeau s'approche et utilise son talent pour aider le Perroquet. Dans ce cas, il chante une belle ligne joyeuse au Perroquet.
2. En réalisant que quelqu'un a utilisé son don unique pour l'aider, le Perroquet sourit, se lève et remet au Corbeau l'« Étincelle d'Inspiration » (la balle ou le ruban).
3. Le Perroquet dit : « Tu as utilisé ton don pour m'aider, maintenant je suis inspiré à aider les autres ! »

Étape 3 : La réaction en chaîne (L'Écho)

1. Le Perroquet devient maintenant un aidant ! Il court vers la boîte et tire un nouveau « Jeton de Talent » (par ex. : « Faiseur de Grimaces »).
2. Pendant ce temps, un nouveau joueur s'assoit au centre comme une « Personne ayant besoin d'aide ».
3. Le Perroquet inspiré se précipite et utilise son nouveau talent — faire la grimace la plus drôle possible — pour faire rire et reconforter le nouveau joueur.
4. Une fois aidé, ce joueur reçoit l'« Étincelle d'Inspiration », se lève et crie : « Je suis inspiré ! J'utiliserai ma liberté pour aider ! »
5. Il court vers la boîte pour prendre un talent, tandis qu'un nouveau joueur prend la place au centre.