



Matériel

- Deux cartes ou panneaux : l'un marqué **Agité** (avec une icône joueuse et agitée), l'autre marqué **Sage** (avec une icône calme et souriante).
- Un ensemble de petits scénarios préparés par l'enseignant.

Comment jouer

1. **Divisez le groupe** en deux équipes. Équipe A = « Agité » Équipe B = « Sage »
2. **L'enseignant lit un scénario** à voix haute. Exemple :
 - « Tu as oublié tes devoirs. Agité dit : 'Mens au professeur.' Sage dit : 'Dis la vérité et demande de l'aide.' »
3. **Les équipes répondent** :
 - L'équipe A joue ce que dirait/fait Agité.
 - L'équipe B joue ce que dirait/fait Sage.
4. **Moment de discussion** : Après chaque tour, toute la classe vote : *Quel conseiller devons-nous suivre ?*
5. **Points** :
 - Chaque fois que la classe choisit **Sage**, l'équipe B gagne un point.
 - Si la classe choisit par erreur **Agité**, l'équipe A gagne un point.
6. **Réflexion** : À la fin, les élèves partagent un moment de leur vie où Agité leur a chuchoté quelque chose, et comment ils auraient pu inviter Sage à la place.