

Fiche de l'activité : « La course contre la rupture »	
Animateurs :	Participants : 4 à 6 équipes de 2 à 4 personnes
Objectifs : Réflexion sur la fugue suivant le personnage joué. Acquisition de la matière sur la fugue de manière ludique.	
Matériel : <ul style="list-style-type: none"> - 1 plateau de jeu (suivant le nombre de participants, prévoir un deuxième plateau) - 1 dé de 6 - 36 cartes « Fugueur » - 34 cartes « Parents » - 32 cartes « Personnes ressources » - 32 cartes « Travailleurs sociaux » - 12 cartes « Bonus/malus » - Pions (en fonction du nombre d'équipe) 	
Déroulement : <ol style="list-style-type: none"> 1) Mise en place des groupes 2) Explication du jeu 3) Déroulement de l'activité : <ol style="list-style-type: none"> 3.1 : Chaque équipe lance le dé, l'équipe avec le plus haut score commence, ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. 3.2 : L'équipe qui commence lance le dé et avance du nombre de cases en fonction du résultat. 3.3 : Le maître du jeu (animateur) donne la question liée à la case. L'équipe répond à la question en prenant le point de vue d'un des personnages. En fonction de la réponse, l'équipe se verra poser une question à point (fermée ou à choix multiple). 3.4 : En partant de la question et de la réponse, l'animateur essaie de pousser à la réflexion sur le sujet. 3.5 : L'équipe suivante joue. 4) Fin de l'activité et temps de questions/réponses pour les jeunes <p>Autres :</p> <p>Si une équipe arrive à la fin du plateau, elle reçoit +2 points.</p> <p>* L'équipe avec le plus de points à la fin du jeu gagne la partie.</p> <p>* Il n'est pas nécessaire d'arriver à la fin du plateau, l'objectif étant de pousser à la réflexion sur la fugue.</p>	Durée: <ol style="list-style-type: none"> 1) 5min 2) 8min 3) 30min 4) 7min
Total durée :	50 min

Évaluations :