

# Se connaître, se faire reconnaître

## Jeu de cartes pour parler de soi

Ce jeu est adapté de techniques sur l'estime de soi exposées par Christian Staquet dans « Le Livre du Moi ». Editions Chroniques Sociales – ISBN 2-85008-398-4

### Public :

- ✦ dès que les enfants sont en capacité de lire
- ✦ quand les enfants ne savent pas lire de façon autonome, on peut imaginer qu'un enfant lecteur soit coéquipier d'un enfant non lecteur; c'est l'occasion de mettre en place une activité en tutorat et de développer la connaissance de soi et des autres entre classes.

### Objectif :

- ✦ prendre la parole pour exprimer ses sentiments, sa vision et sa connaissance du monde,
- ✦ s'estimer pour mieux se connaître

**Temps :** le temps qu'il faut pour que les cartes soient épuisées

**Matériel :** un jeu de 36 cartes (6 fois 6 couleurs) à télécharger [ici](#).

**Nombre de joueurs :** 3 à 6 (disposer de plusieurs jeux de cartes si nécessaire)

### Règle du jeu :

- les cartes sont battues, et posées en tas, dos face aux joueurs.
- le premier tire une carte, lit le début de phrase silencieusement, puis le lit aux autres en complétant, à sa guise.
- les autres joueurs peuvent réagir de façon POSITIVE (les remarques désobligeantes, dévalorisantes sont interdites)
- si un joueur, dans le cours du jeu, tombe sur une carte à laquelle il ne peut – ne veut – pas répondre, il a le droit à un joker (un seul par partie).
- la partie se termine lorsque chacun a tiré six cartes...
- il n'y a pas de gagnant, pas de perdant...

Alternative pour un jeu de cartes pour une classe entière : on pourrait envisager de faire jouer la classe entière en distribuant de manière aléatoire les cartes ; chaque élève en ayant au moins une. Un élève lit une carte et complète en exprimant son idée puis interpelle un autre élève de la classe en lui demandant de compléter aussi le début de la phrase lue. Ce dernier, après l'avoir fait, interpelle une autre élève sur la même phrase à compléter s'il ne possède pas de carte ou lit sa carte et complète la phrase puis interpelle un troisième élève.

En fin de partie, on peut poser quelques questions aux participants :

- Comment s'est déroulé le jeu ?
- Quels problèmes avez-vous rencontrés ?
- Avez-vous été gênés par certaines questions ?
- Est-ce vraiment un jeu ?
- Avez-vous appris des choses sur les joueurs ?
- Avez-vous appris des choses sur vous-même ?
- Pourrait-on l'améliorer, trouver d'autres sujets à mettre sur les cartes ?
- Avez-vous des questions à poser ?