

A light green line-art illustration serves as a background for the text. It depicts a hand holding a flower, a house with a chimney, a steaming cup of coffee, and a heart, all connected by a network of lines, symbolizing community and family.

**Ressources pour  
favoriser le  
vivre-ensemble  
en famille**

Soirée du Projet  
éducatif et citoyen  
19 mars 2025

# Sommaire

1

Ressources 3-6 ans

2

Ressources 6-11 ans

3

Ressources +11 ans

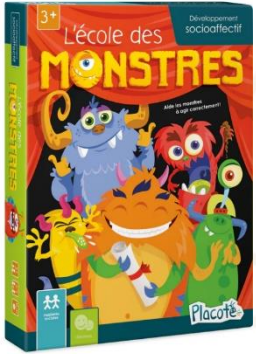
1

3-6 ans



# 1

## Se connaître et vivre ensemble



### **L'école des monstres - Editions Placoté** [L'école des monstres](#) **Un jeu pour comprendre les règles sociales**

**L'école des monstres** est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Le jeu leur permet aussi de réfléchir aux conséquences positives et négatives de différents comportements.

### **Le monstre des couleurs - Editions Asmodee**, site : [Le monstre des couleurs](#) **Jeu pour comprendre les émotions**



Le monstre des couleurs ne sait pas ce qu'il lui arrive : toutes ses émotions sont chamboulées ! Il faut l'aider à les réunir et à les relier aux événements qui les déclenchent.

Pour cela, les enfants doivent eux aussi dire ce qui les attriste, les rend joyeux, les calme, les énerve ou leur fait peur.

Ils pourront alors, avec un peu de chance, remettre toutes les émotions du monstre des couleurs dans les bonnes jarres. Inspiré du best-seller La couleur des émotions d'Anna Llenas ce jeu permettra aux plus jeunes d'exprimer leurs émotions et de les structurer. Il s'agit autant d'un jeu coopératif que d'un outil, grâce auquel même des adultes peuvent apprendre sur leurs émotions.

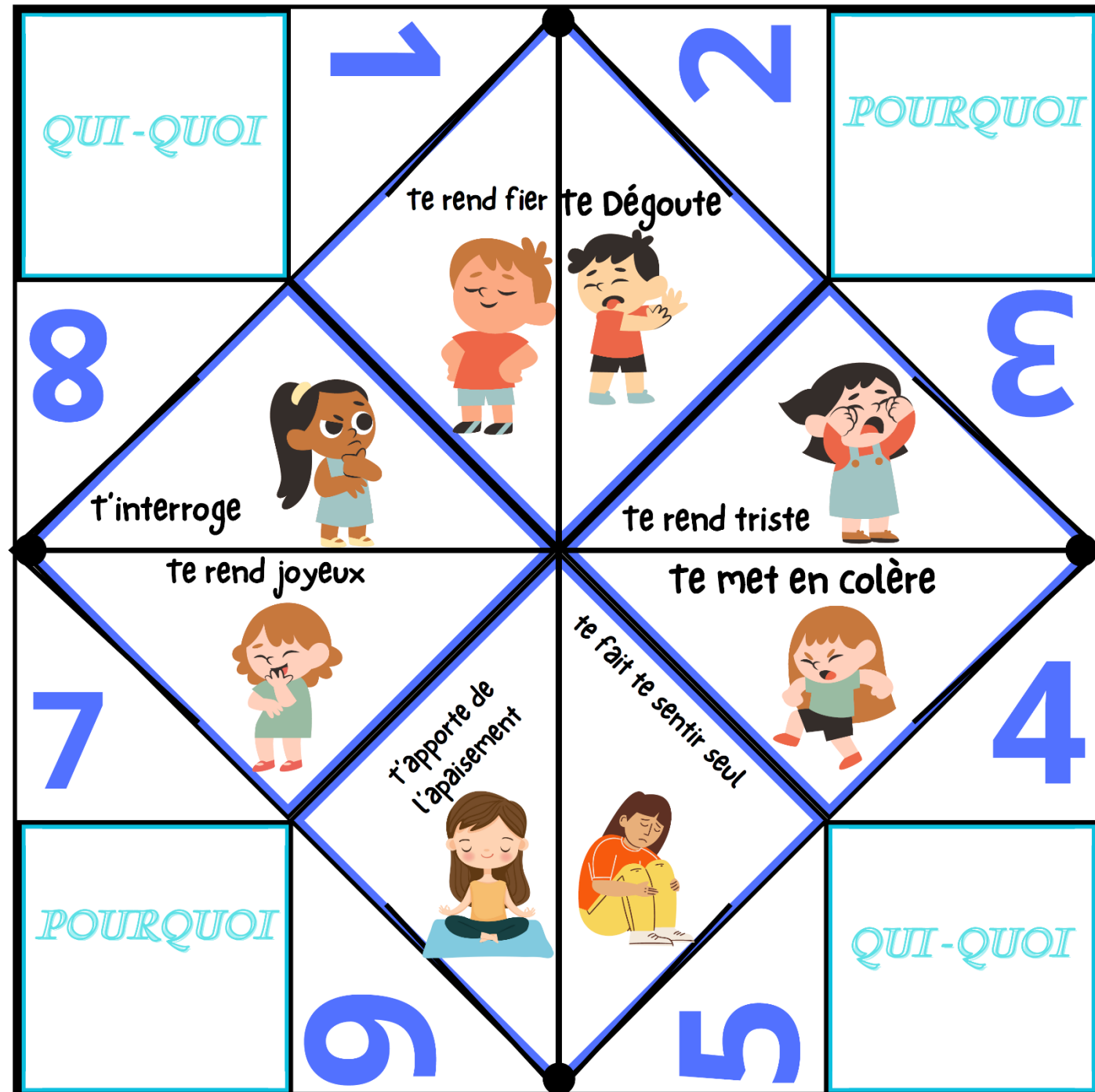
2

6-11 ans



2

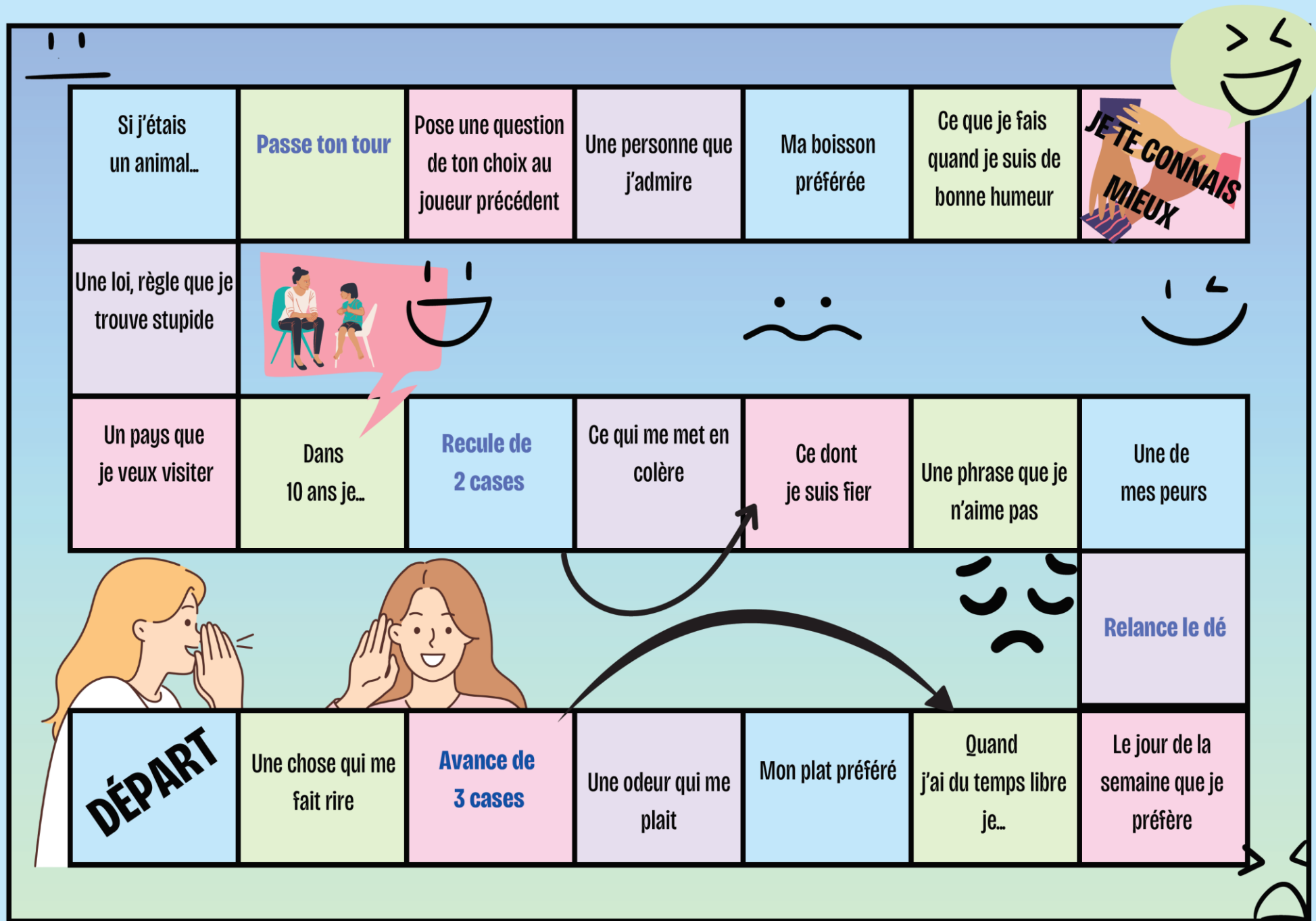
# Cocotte en papier pour mieux se connaître



2

# Jeu de l'oie

## Je te connais mieux



3

+ 11 ans



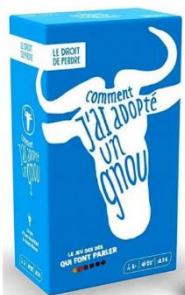
X

# Débattre en famille



# 3

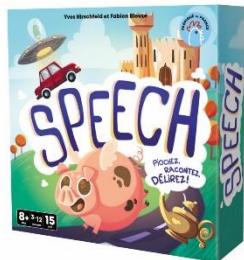
## Débattre en famille



**Comment j'ai adopté un gnou – Editions Bandjo !**, site : [Comment j'ai adopté un gnou](#)

### Jeu pour travailler l'improvisation

Jeu de dés pour inventer des histoires à partir de thèmes loufoques. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés chiffres qui vont désigner 2 thèmes d'une carte. En cas de double ce sont les autres joueurs qui inventent des thèmes. Le joueur sélectionne un thème, puis lance le dé jaune et commence à raconter son histoire. Au fur et à mesure il lance les autres dés et poursuit son histoire, jusqu'à sa conclusion. Le joueur jette alors un dé chiffre qui lui donne des points. Si les autres joueurs estiment le nombre de points insuffisant, il peut jeter le deuxième dé et additionner les points.



**Speech – Editions Cocktail games**, site : [Speech – Le jeu qui se la raconte !](#)

### Jeu de langage et d'improvisation

Les joueurs se défient les uns les autres à tour de rôle ou en équipe en choisissant une règle :

- Alors raconte : un joueur pioche 5 cartes et invente une histoire à partir des illustrations.
- Qui dit mieux : un joueur reprend les mêmes cartes et tente d'inventer une meilleure histoire.
- Questions Réponses : Le meneur et son adversaire piochent 8 cartes. Le meneur retourne sa première carte et improvise une question inspirée par l'image. Son adversaire retourne une carte et répond en fonction de ce que lui évoque l'illustration !
- Le débat : On retourne une carte et on se met d'accord sur le thème d'un débat. Les joueurs piochent 5 cartes et en utilisent quatre chacun pour illustrer leurs opinions. Il faut trouver des arguments, parfois extrêmes



**ORVAULT**

---

**Direction Education  
Enfance Jeunesse**