

CLIMASCOL

Le but du jeu est d'acquérir des connaissances relatives aux différents domaines concernant le climat scolaire mais aussi de découvrir et construire en équipe de jeu des initiatives permettant la mise en œuvre d'un climat bienveillant et serein dans les établissements scolaires par la confrontation et la mutualisation.

Pour cela il nous faut **définir ce qu'est le climat scolaire** :

Le climat scolaire concerne toute la communauté éducative. Il renvoie à l'analyse du contexte d'apprentissages et de vie, et à la construction du bien vivre, du bien être pour les élèves, et pour les personnels dans l'école. La qualité et le style de vie scolaire reposent sur un sentiment de sécurité mais ce sont surtout l'engagement, la motivation, le plaisir qui comptent. Le climat scolaire reflète aussi le jugement qu'ont les parents, les personnels et les élèves de leur expérience de la vie et du travail au sein de l'école. Cette notion de « climat » repose sur une expérience subjective de la vie scolaire qui prend en compte non pas l'individu mais l'école en tant que groupe large et les différents groupes sociaux au sein et autour de l'école.

Si la météo nous donne un aperçu du temps, le climat, lui se compose de cette succession de faits qui le définit sur le long terme.

Nombre de joueurs : 7 maxi un meneur de jeu et 6 personnes mais un groupe réduit est possible.

Durée de jeu : à partir de 45 mn

Principe : il s'agit d'un jeu de coopération où les échanges et la progression se jouent en codépendance. Il n'y a ni gagnant, ni perdant.

Le rôle du meneur de jeu est de permettre de poser le cadre et de s'appropriier le jeu. Il sera également l'ambassadeur qui fera remonter au groupe les questions et les idées émises.

Les autres personnes disposent chacune d'un pion qui leur permettra d'avancer sur le plateau.

Quatre domaines complémentaires sont abordés pour fonder le climat scolaire, ils sont interdépendants, la notion de climat scolaire étant systémique, tous les éléments qui la composent sont en interaction constante, chaque acteur peut y contribuer et améliorer ou dégrader le système. Il s'agit d'un processus, c'est-à-dire d'une logique de changement en constante évolution en fonction de l'environnement.

Les 4 domaines :

- **Le cadre**
- **La relation**
- **Les valeurs**
- **Les besoins**

Les sources de ce jeu sont principalement :

- Les guides « Agir sur le climat scolaire » premier et second degré
<http://eduscol.education.fr/cid73610/guide-sur-le-climat-scolaire-et-mediation-par-les-pairs-a-l-ecole-primaire.html>
<http://eduscol.education.fr/cid78038/guide-agir-sur-le-climat-scolaire-aucollege-et-au-lycee.html>
- Le livre « le climat scolaire, pour une école bienveillante » de MO Le Masson, Chronique sociale, avril 2014

Pour jouer :

Les pions (6 petits galets portant une lettre du mot CLIMAT) sont placés au centre du plateau sur le soleil. Le dé est lancé et le galet du premier joueur est déplacé sur le plateau en évitant les cases bleues. Chacun va ensuite se déplacer en veillant à choisir un domaine nouveau. A chaque case où le pion aboutit une épreuve est proposée :



Cases ressources : les indications sont sur la carte.



Cases questionnement : les indications sont sur la carte.



Cases initiatives : les indications sont sur la carte.



Coup de cœur, exprimer une idée sur ce qui serait à diffuser, renforcer dans l'établissement. Ce sera noté par le meneur pour restituer au groupe.



Stop : exprimer une idée sur ce qui serait à changer dans l'établissement. Ce sera noté par le meneur pour restituer au groupe.



Cartes clé du changement : elles marquent la séparation des domaines et invitent à retenir une idée forte trouvée par le groupe que le meneur notera.



Cases soleil : pause

La personne concernée peut proposer une réponse en solo ou à plusieurs en s'ajustant. L'équipe peut intervenir à tout moment pour permettre un complément ou une rectification, l'enjeu étant la mutualisation. Lorsque les réponses données ne permettent pas la validation (laisser un temps de recherche, d'aide, d'erreur, de discussion etc ...), le meneur apporte la réponse et la question pourra être posée une autre fois. On change de joueur à chaque fois.

L'équipe doit visiter les quatre domaines durant le temps de jeu.

**Ce jeu a été élaboré par Marie-Odile Plançon,
Département éducation,
Secrétariat Général de l'Enseignement Catholique ,
Pour préparer le jeu : imprimer les cartes et les plier en deux dans leur
horizontale afin de pouvoir ensuite les coller et les couper.
Imprimer le plateau de jeu en agrandissant en A3.
Récouter pour chaque équipe de jeu des petits galets sur lesquels on écrira
une lettre du mot CLIMAT sur chacun afin de les distinguer.**

**Pour toute question :
mo-plancon@enseignement-catholique.fr**

