



## Papillagou et les enfants de Croque Lune

**Description:** Après la lecture d'un conte, les joueurs, par équipe, doivent suivre un parcours d'épreuves en six étapes qui leur permettent de développer leurs compétences relationnelles.

**Type de support :** jeu de coopération

**Age du public :** avant 13 ans

**Thématique principale :** Relation à l'autre

**Editeur :** ANPAA 21

**Date :** 1997

### Fiche descriptive

#### Utilisation

en groupe / avec animateur

#### Types de savoirs développés par l'outil

Le développement de savoir-faire



Le développement de savoir-être



#### Objectifs pédagogiques de l'outil

*Au cours de l'animation, les participants* développent des compétences psychosociales et leur esprit de solidarité

Les objectifs du jeu sont :

- Expérimenter en exerçant son sens critique, résister à la pression du groupe ;
- Clarifier son identité, mieux se connaître, découvrir ses besoins ;
- Développer la communication et la solidarité, respecter les différences ;
- Exprimer ses sentiments et vivre ses émotions, développer ses compétences affectives ;
- Développer la confiance en soi et l'estime de soi, trouver des gratifications, surmonter les frustrations et les conflits, différer les satisfactions ;
- Donner du sens à sa vie, faire des choix, développer le sentiment de continuité.

#### Thèmes abordés

Drogues et dépendance :

Motivations à consommer, effets recherchés / effets obtenus



Idées reçues et place des drogues dans la société



Image de soi



#### Compétences psychosociales mobilisées

savoir résoudre des problèmes / savoir prendre des décisions

avoir une pensée créative / avoir une pensée critique

savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles

avoir conscience de soi / avoir de l'empathie pour les autres

savoir gérer son stress / savoir gérer ses émotions

Mise à jour : avril 2014





## Papillagou et les enfants de Croque Lune

**Description:** Après la lecture d'un conte, les joueurs, par équipe, doivent suivre un parcours d'épreuves en six étapes qui leur permettent de développer leurs compétences relationnelles.

**Type de support :** jeu de piste / jeu de coopération

**Age du public :** avant 13 ans

**Thématique :** Relation à l'autre

**Editeur :** ANPAA 21

**Date :** 1997

### Fiche d'utilisation

#### Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

*Au cours de l'animation, les participants développent des compétences psychosociales et leur esprit de solidarité*

Les objectifs du jeu sont :

- Expérimenter en exerçant son sens critique, résister à la pression du groupe ;
- Clarifier son identité, mieux se connaître, découvrir ses besoins ;
- Développer la communication et la solidarité, respecter les différences ;
- Exprimer ses sentiments et vivre ses émotions, développer ses compétences affectives ;
- Développer la confiance en soi et l'estime de soi, trouver des gratifications, surmonter les frustrations et les conflits, différer les satisfactions ;
- Donner du sens à sa vie, faire des choix, développer le sentiment de continuité.

#### Matériel

Pour l'animation :

- un livre de conte
- un livret de matériel à photocopier (feuilles de route, feuilles d'étapes, énigmes et devinettes)
- cinq planches de puzzle

Pour l'animateur /-trice :

- un livret pour l'animateur / une règle du jeu

#### Règles du jeu

A partir de la lecture d'un conte, il est proposé aux enfants de suivre un parcours fléché, par petits groupes représentant chacun un type de voyageurs (aventuriers, rêveurs...). Le parcours complet comporte six étapes, à chacune desquelles une tâche est proposée. Les groupes se retrouvent ensuite pour raconter leur voyage, présenter le résultat de certaines de leurs épreuves et réfléchir au sens de ce qu'ils ont fait. Chaque étape du jeu correspond à un objectif.

Mise à jour : avril 2014

### Conseils d'utilisation de l'outil

La durée du jeu peut s'adapter aux besoins : sur deux heures, une demi-journée ou plusieurs jours.

Il se joue soit à l'intérieur, soit en plein-air, avec six équipes composées de deux à six enfants.

Attention : il nécessite un temps de préparation conséquent de la part de l'animateur.

### Avantages et limites de l'outil

Outil non testé par le Crips.

Mise à jour : avril 2014





## Papillagou et les enfants de Croque Lune

**Description:** Après la lecture d'un conte, les joueurs, par équipe, doivent suivre un parcours d'épreuves en six étapes qui leur permettent de développer leurs compétences relationnelles.

**Type de support :** jeu de coopération

**Age du public :** avant 13 ans

**Thématique :** Relation à l'autre

**Editeur :** ANPAA 21

**Date :** 1997

### Fiche d'accessibilité

**Outil en prêt au Crips Ile-de-France :**

[Voir la disponibilité et les conditions de prêt](#)

**Ailleurs en Ile-de-France :**

[Consulter le portail documentaire en éducation et promotion de la santé en Ile-de-France](#)

**A l'achat :**

**A.N.P.A.A.21**

Mail : [anpaa21@anpaa.asso.fr](mailto:anpaa21@anpaa.asso.fr)

Mise à jour : avril 2014