

OSEZ !

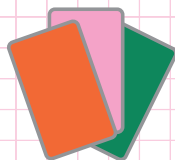
OSEZ !

OSEZ !

**Notice  
du jeu**



## **Vous aurez besoin de...**



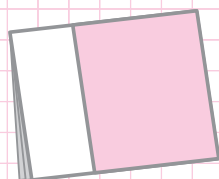
Les cartes  
par catégories



Le dé



Les crayons



La feuille de route



Un téléphone  
pour prendre  
des photos du travail  
complété.

1



### **« Super on a un problème » est un outil de formation.**

L'objectif ? Interroger le collectif  
et stimuler des pistes d'action  
à partir de situations concrètes  
d'établissement scolaire.

2



### **Ouvrir la boîte**

Emparez-vous du bloc  
des feuilles de route  
et d'un crayon.

3



### **Générer une situation**

Piochez 3 cartes.

4



### Générer une situation

Formulez une situation factuelle où ces éléments se rencontrent.

7



### Cartographier les possibles

Lancez plusieurs fois le dé. Pour chaque lancé, reportez vos réflexions sur la feuille de route 4 /.

5



### Etablir un diagnostic

Remplissez les points 1 / 2 / 3 de votre feuille de route.  
En 3 / Essayez de transformer la situation factuelle en situation collective (conceptuelle).

8



### Faire la synthèse

Retournez la feuille de route et répondez à chaque question.

6



### Aller de l'avant

Lancez le dé de relance de pensée pour éprouvez votre situation factuelle et vous lancer dans une cartographie des possibles.

9



### Partager

Mettez en commun vos réflexions entre groupes et pensez à photographier votre travail et à verser l'image sur le lien disponible via le QRcode.



## Votre travail est terminé ?

Prenez une photo  
du recto et du verso  
de la fiche complétée.



**Scannez-moi**

pour transférer  
les photos de  
votre travail.



European  
Commission