

Comment développer les compétences psychosociales des élèves lors d'une rentrée scolaire

Co-auteur : Sarah Perrot et Christelle Masella

Objectifs de la ressource

- Permettre aux entrants de niveau **CAP VF** et **BACPRO MCC** de découvrir leur nouvel environnement au travers d'un jeu de piste.
- Permettre aux entrants d'intégrer leur cursus de formation par une **activité collaborative** et faciliter ainsi les échanges entre eux.
- Encourager **l'écoute**, la **communication** et la **réflexion**.

Cette ressource s'adresse de manière générale aux entrants dans un cursus Mode. Elle peut cependant être repensée en fonction de la spécialité.

Cette activité permet de développer des compétences psychosociales (développer l'estime de soi, instaurer un climat positif, favoriser la communication entre eux).

Compétences professionnelles visées

- C4. 1 Transmettre des informations
- C4 .2 S'intégrer dans une équipe



Nombre de joueur : Ce jeu se joue par équipe de 2 à 5 joueurs. Maximum 6 équipes



Durée de l'activité : prévoir 2 heures au minimum



Type de jeu : parcours type « chasse au trésor »



Matériel :

Un téléphone portable avec une connexion internet par équipe.

Des indices et QR code à imprimer et à installer préalablement.

Un pochon par équipe fermé par un cadenas à 3 chiffres

Différents supports photocopiés

Lien [Genially](https://www.genially.com/)

But du jeu

Il s'agit d'un jeu de piste durant lequel les élèves auront à récupérer différents indices. Lors de cette activité, les élèves évolueront en groupes au sein de l'établissement.

Dans un premier temps, leur mission est de récolter des indices puis une mise en commun leur permettra de résoudre l'énigme finale.

Communication et échange seront la clef de la réussite.