

LIBERTÉ ÉGALITÉ DIVERSITÉ

ANIMATION



FICHE DE
PRÉSENTATION



CAP
SCIENCES
Découvrons ensemble

LIBERTE. EGALITE. PUBERTE



Un jeu de société pour en savoir plus...sur soi !

Un groupe d'adolescents va devoir aider un monstre à passer les différents stades de la puberté pour l'amener à sa forme adulte, en assurant ses besoins et en le poussant dans son développement. Les participants vont devoir coopérer pour jouer les différentes actions nécessaires à l'évolution de celui-ci.

Mais attention, parmi eux, se cachent des Peter Pan, des individus qui ne veulent pas grandir ! Et eux feront leur possible pour leur mettre des bâtons dans les roues.

👤 Tout public scolaire et familial de 12 à 18 ans

→ Objectifs :

- **Se questionner** sur son développement et sur sa vie intime
- **Faciliter** le dialogue adolescents / adultes mais également avec leurs groupes d'amis
- **Acquérir** des connaissances de la biologie humaine et de la vie affective



→ Le déroulé :

Après avoir fait connaissance, les participants s'installent autour d'une table en équipe de 6. Chaque personne incarne un personnage lambda qui a pour objectif de faire évoluer un monstre de l'enfance à l'âge adulte, en passant par tous les stades de la puberté.

Tout le monde sauf 2 personnes, nommées les Peter Pan, qui ralentiront l'ascension du monstre et attaqueront les Lambda pour rester le plus longtemps possible enfants.

Pour y parvenir, les joueurs vont avoir 5 cartes en main et des actions à réaliser à chaque tour :

- Option 1 : posez une carte « développement » pour faire avancer le premier pion sur une marche de l'escalier. Une question vous est posée et en cas de bonne réponse, vous passez à la marche suivante. Une fois en haut de l'escalier vous gagnez une carte « évolution », vous rapprochant de la victoire ! Mais pour accéder aux questions il faut réaliser l'option 2
- Option 2 : posez une carte bonus +1, +2 ou +3 pour faire avancer le second pion jusque dans la zone verte. C'est la condition sine qua none pour réaliser l'option 1
- Option 3 : attaquez une équipe avec l'une des 4 cartes Attaque
- Option 4 : appliquez un remède, une protection sur une carte Attaque infligée à votre équipe ou une équipe voisine
- Option 5 : posez une carte « Pour soi » devant vous pour doper votre tour de jeu
- Option 6 : vous défaissez d'une carte

→ Informations techniques

Surface : 30 m² / A fournir sur place : tables et chaises / Nombre de participants : 15 / Temps d'installation : 30 min / Durée d'un atelier : 1h30

👤 Responsable des expositions itinérantes
Valentine Baldacchino
v.baldacchino@cap-sciences.net
07 82 14 85 39