**Le jeu des défis**

L'objectif de ce jeu est d'aider les étudiants à développer des stratégies pour surmonter les défis de la transition du lycée à l'université. Le jeu encourage les étudiants à réfléchir à leurs propres expériences et à s'inspirer des opinions de leurs camarades.

**Configuration et rôles :**

Répartissez les étudiants en groupes de quatre. Chaque groupe sera composé d'un « étudiant conseillé » et de trois « conseillers ». Les rôles tournent pendant le jeu, de sorte que chaque étudiant a une chance d'être à la fois un étudiant conseillé et un conseiller.

**Comment jouer :**

1. **Assignez les rôles** : Au début du jeu, assignez le rôle d’« étudiant conseillé » à un des membres du groupe. Les trois autres membres seront des « conseillers ».
2. **Identification d’un défi** : L'étudiant conseillé décrit un défi spécifique auquel il a été confronté au cours de sa transition vers l'université (par exemple, gérer son temps, se faire des amis ou s'adapter à de nouvelles méthodes d'étude).
3. **Proposition de solutions** : Les conseillers proposent à tour de rôle des suggestions ou des stratégies pour relever le défi. Chaque conseiller propose une idée.
4. **Réflexion autour de ces solutions** : L'étudiant conseillé évalue les suggestions et donne son avis sur la viabilité, la créativité et la constructivité de chaque idée. Il sélectionne la solution qu'il juge la plus utile.
5. **Faîtes tourner les rôles** : Après un tour, les rôles tournent au sein du groupe. Un nouvel élève conseillé fait part de son défi et les autres élèves jouent le rôle de conseillers.
6. **Répétez les étapes** : Poursuivez ce processus jusqu'à ce que chaque élève du groupe ait eu la possibilité de jouer le rôle de l'élève conseillé et de faire part de son défi.
7. **Bilan et discussions** : À la fin du jeu, chaque étudiant conseillé présente la solution qu'il a trouvée la plus utile et explique pourquoi il l'a choisie. Le groupe discute collectivement des thèmes récurrents, des idées ou des stratégies qui ont émergé au cours du jeu.

**Les résultats pédagogiques :**

* Favorise la collaboration et la résolution créative des problèmes.
* Aide les étudiants à examiner les défis auxquels ils sont confrontés et les solutions potentielles.
* Favorise un environnement propice à l'échange d'expériences et de nouvelles méthodes.