

Le jeu des 17 secteurs

- Trente-deux cartes métiers à répartir dans dix-sept piles de secteurs, en équipes, en une heure. Le jeu fait apparaître les hésitations utiles, notamment les métiers qui existent dans plusieurs secteurs. Les cartes, les règles et le corrigé sont fournis, prêts à imprimer.

Le jeu des 17 secteurs

- Trente-deux cartes métiers.
- Dix-sept piles de secteurs.
- Quatre équipes, une heure.
- On gagne sur les arguments, pas sur le score.

Un secteur, c'est quoi

- Une famille de métiers d'un même domaine.
- Ce n'est pas un lieu de travail.
- Ce n'est pas un employeur.
- Ce n'est pas un niveau de diplôme.

Les dix-sept piles

- Santé, social, animaux et nature, bâtiment, industrie, numérique.
- Commerce, gestion, transport, hôtellerie et restauration.
- Arts, communication, artisanat, sécurité, sport, sciences.
- Et la fonction publique.

Manche 1 : le tri rapide

- Dix minutes, chronomètre affiché.
- Chaque carte va dans une pile.
- Interdiction de discuter.
- On a le droit de se tromper, c'est prévu.

Manche 2 : la revue

- Quinze minutes pour reprendre chaque pile.
- Une carte ne bouge que si quelqu'un dit pourquoi.
- Vous écrivez cinq justifications sur la fiche.
- Si l'équipe hésite, notez l'hésitation, elle sera utile.

Manche 3 : la confrontation

- Dix minutes avec l'équipe voisine.
- On ne parle que des cartes où l'on diverge.
- Chacun explique, personne ne crie.
- On a le droit de ne pas se mettre d'accord.

Les métiers qui existent partout

- Un comptable travaille à l'hôpital, en usine, dans un club sportif.
- Un chargé d'accueil aussi.
- Leur secteur est celui de leur compétence : la gestion.
- Le lieu ne fait pas le secteur.

Le piège de la fonction publique

- Un professeur des écoles est agent public.
- Un gendarme et un pompier aussi.
- La fonction publique est un employeur, pas un domaine.
- Leurs métiers relèvent du social et de la sécurité.

Deux cartes qui font débat

- Coiffeur : commerce ou artisanat ?
- Vétérinaire : sciences ou animaux et nature ?
- Les deux réponses se défendent si l'on explique.
- Une bonne justification vaut mieux qu'une bonne case.

Correction commentée

- On commence par les cartes qui ont fait débat.
- On ne raye rien sur sa fiche.
- On note les surprises.
- Le corrigé n'annule pas votre raisonnement.

Votre trace personnelle

- Trois métiers que vous ne connaissiez pas.
- Une carte que vous auriez mal classée seul.
- Un secteur que vous voulez explorer.
- Cette trace suit votre parcours Avenir.

Et après ?

- Une fiche métier à remplir sur la carte la plus surprenante.
- Une séance entière sur un secteur.
- Le même jeu rejoué en 3e, pour mesurer le chemin parcouru.

