

# **Jeux extrascolaires**

- Mon ami d'ailleurs (8-12 ans)
- Passe moi ton bonbek (8-12 ans)
  - Un pas en avant (8-12 ans)
- Un gars et une fille (8-12 ans)

# Mon ami d'ailleurs



## Objectifs pédagogiques

- (1) Amener les enfants à réfléchir sur la thématique migratoire
- (2) Sensibiliser les jeunes au processus démocratique (idée, débat, écoute, vote)
- (3) Savoir défendre ses idées à l'oral.

## Matériel

- feuilles de papiers
- stylos
- urne
- tableau/paperboard
- faux micro?
- Tampon "a voté"?



Durée: 1h30



Cible: 8-12 ans

## Déroulé

### Intro (10-15 min)

- Retour sur l'actualité migratoire (jungle de Calais): leur demander s'ils en ont entendu parler
- Définir avec eux: migrants; réfugiés; droit d'asile
- explication des règles du jeu et répartition en petits groupes

### Déroulé

- Poser la question: Comment fais-tu pour accueillir des enfants qui ont dû fuir leur pays dans ton école, et pour favoriser leur bien être?
- Chaque élève écrit au brouillon ne idée qui répond à la question (5min)
- Chaque groupe discute et choisit une ou plusieurs de leurs idées, ou en crée une nouvelle qui aurait l'accord de tous (15 min). Les encourager à débattre entre eux.
- Un rapporteur désigné de chaque équipe défend les idées de son groupe
- L'animateur les écrit toutes au tableau et leur assigne une lettre.
- Chaque élève a droit à un vote parmi les idées répertoriées. Expliquer qu'ils doivent voter pour la meilleure idée et non celle de leur copain.

### Conclusion

- Dépouillement des bulletins (donner un rôle à plusieurs élèves dans le processus de vote)
- discussions du résultat
- Penses-tu pouvoir mettre en oeuvre ton idée?

# Passé moi ton bonbek



## Objectifs pédagogiques

(1) Sensibiliser sur la question des discriminations

(2) Mettre en situation les enfants face à une injustice et mesurer les conséquences des inégalités des chances.

(3) Inviter les enfants à s'interroger sur les solutions possibles.

## Matériel

- des bonbons
- des gobelets
- des dés



Durée: 1h



Cible: 8-12 ans

## Déroulé

### Intro (10-15 min)

- Expliquer les règles du jeu et diviser en petits groupes de 4 à 6 enfants.

### Déroulé

-Chacun reçoit un gobelet vide.

-Au milieu de la table se trouve un bol avec des bonbons: expliquer qu'il s'agit du stock.

-Chaque groupe possède un dé: les élèves lancent le dé à tour de rôle (10 min):

-1 ou 2: ils ne reçoivent rien et passent leur tour.

-3 ou 4: Ils ne reçoivent rien maintenant mais auront le nombre indiqué en bonbons au prochain tour

-5 ou 6: ils obtiennent 5 ou 6 bonbons immédiatement.

-Chaque groupe essaie d'établir de nouvelles règles plus équitables.

-Après, l'animateur change les règles (exemples:)

\*les enfants qui portent un t-shirt prennent un bonbon.

\*les filles remettent deux bonbons dans le stock.

### Conclusion

- Comment vous êtes vous sentis avec ces nouvelles règles?

-Pourquoi est-ce injuste?

-Comment rendre la situation plus juste?

-Définir la notion de discriminations et leur expliquer qu'ils viennent de vivre une situation fictive d'injustice.

# Un pas en avant



## Objectifs pédagogiques



Durée: 1h



Cible: 8-12 ans

(1) Sensibiliser sur la question des discriminations

(2) Mettre en situation les enfants face à une injustice et mesurer les conséquences des inégalités des chances.

(3) Inviter les enfants à s'interroger sur les solutions possibles.

-Une fois que les participants se sont approprié leur profil, demandez-leur de se mettre en ligne au bout de la pièce. Expliquez-leur que vous allez leur lire une liste= une situation ou des évènements.

- A chaque fois, qu'ils sont en mesure de répondre OUI à l'affirmation, ils doivent faire UN PAS EN AVANT

- Dans le cas contraire, ils RESTENT SUR PLACE.. Lisez les situations une par une. Marquez une pause entre chacune afin que les participants puissent réfléchir et éventuellement avancer. Passez entre eux, et observez leur place par rapport aux autres.

## Déroulé

Invitez-les à lire leur carte Profil et à se glisser dans la peau de ce personnage le temps du jeu. Laissez –leur quelques minutes pour imaginer leur histoire, leur passé, leurs envies, leur difficultés...

Vous pouvez les aider en lisant les questions suivantes :

- Comment s'est passé leur enfance ?
- Quels métiers exerçaient leurs parents ?
- A quoi ressemble leur vie aujourd'hui ?
- Qu'est-ce qui vous motive et qu'est-ce qui vous fait peur ?

### Débriefing

Donnez-leur 1-2 minute pour sortir de la peau de leur personnage, mais sans révéler leur personnage aux autres.

- Qu'est-ce que vous avez ressenti quand les autres avançaient et pas moi ?
- Comme je me suis senti dans la peau de mon personnage ?
- Certains ont-ils eu le sentiment que leurs droits fondamentaux n'étaient pas respectés ? A quels moments ?
- Concernant ceux qui avançaient souvent, à quel moment ont-ils constaté que les autres n'avançaient pas aussi vite qu'eux ?
- Quels étaient vos personnages ! Présentez en quelques mots le personnage tel qu'il l'avait imaginé !
- Est-ce que j'imaginai que des écarts si grands puissent exister ? Qu'est ce qui m'a le plus interpellé !

# Un gars et une fille



## Objectifs pédagogiques

- (1) Sensibiliser sur la question du sexisme et des identités de genre.
- (2) Faire passer message de tolérance à travers le rire et la parodie.
- (3) Inviter les enfants à la réflexion et aux débats.

## Matériel

- une boîte de déguisements



Durée: 1h



Cible: 8-12 ans

## Déroulé

### Intro (10-15 min)

- Expliquer les règles du jeu et diviser le groupe entre garçons et filles, et des sous groupes si nécessaire.

### Déroulé

- demander aux différents groupes de réfléchir et de noter les caractéristiques de l'autre sexe.
- Par groupe, demandez-leur de préparer une scène dans laquelle les filles parodient les garçons et inversement

### Conclusion

- Comment vous-êtes vous sentis?
- Qu'est ce qui est vrai? qu'est ce qui est exagéré?
- Comment la différence peut-elle être positive? négative? La différence peut être créer une discrimination?
- ouverture large au débat: sexisme, discrimination, orientation sexuelle, identité de genre, handicap, injustice....