

# FICHE D'ACCOMPAGNEMENT A L'UTILISATION D'OUTILS

NOM DE L'OUTIL

**Filles/ Garçons, Vivre ensemble dignement**

AUTEUR & CONTACT

CCFD-Terre Solidaire 57  
Commission éducation au développement  
Compléments et modifications de l'EAD 90

PUBLIC VISE Primaires

OBJECTIFS

- Apporter des connaissances sur la situation des femmes

NOMBRE DE PARTICIPANTS

- Le jeu se joue par équipes de 2 à 3 joueurs, selon le nombre d'enfants
- 

DUREE

30 minutes

MATERIEL/PREPARATION

- un plateau de jeu de 58 cases
- un dé
- un jeu de cartes « questions »
- un jeu de cartes « actions »
- une ardoise ou du papier brouillon
- un minuteur ou un sablier
- des pions représentant les joueurs.
- des aiguilles à tricoter, de la laine, du matériel pour faire une tresse
- des boutons, du tissu, du fil, des aiguilles, des ciseaux
- un marteau, un clou, un morceau de bois
- une cravate
- un poupon
- corde à sauter
- Les musiques et paroles des chansons : « Amis, amis », « Toi et moi », « Bouge ta Planète »

DEROULEMENT

- Les joueurs lancent le dé. Le score réalisé décidera de l'ordre de passage des équipes. Celle qui a réalisé le plus gros score débute le jeu.
- Les joueurs lancent le dé selon l'ordre de passage. Ils avancent leur pion d'autant de cases que de points indiqués sur le dé.
- Ils arrivent sur une case personnage : ils y restent.
- Ils arrivent sur une case couple: ils avancent d'une case.
- Ils arrivent sur une case-question: ils tirent une carte-question et tentent d'y répondre. (cases 5-8-16-18-22-29-31-33-36-42-48-55). Une bonne réponse permet d'avancer d'une case.
- Ils arrivent sur une case-action: ils tirent une carte-action. S'ils réalisent l'action demandée, ils avancent de 2 cases. (cases 2-10-24-34-40-44-49-54)
- Ils arrivent sur une case-sourire : ils rejouent (Cases 3-13-47)
- Ils arrivent sur une case-pleurs: ils passent un tour. (Cases 7-43-51)
- La case 53 oblige les joueurs à retourner à la case départ.
- L'équipe qui arrive DIRECTEMENT sur la case 58 gagne la partie. Si le nombre de points réalisés est trop élevé, elle recule du nombre de points en trop.
- Si aucune équipe n'arrive sur cette case avant la fin du temps réglementaire (30 minutes), l'équipe qui en est la plus proche a gagné.