

ANIMER LE JEU

Préparation entre animateurs

- Appropriiez vous la règle du jeu. Si possible, faites une partie entre animateurs pour en saisir la dynamique et en faire ressortir l'intérêt aux yeux des enfants.
- Pour une utilisation plus facile, photocopiez cette page pour l'avoir sous les yeux pendant le jeu. On peut aussi photocopier les consignes par case en les agrandissant. Cela permet de les faire circuler entre joueurs.

Pendant le jeu

- Veillez à ce que chaque enfant puisse intervenir. Sollicitez les plus timides sans trop insister s'ils ont du mal à formuler des choses un peu personnelles.
- Pour les cases « *En scène* » ou « *Témoin* », certains avis des enfants seront plus ou moins porteurs de paix : veillez à ne pas juger leurs choix mais à valoriser l'écoute respectueuse de chacun(e).
- Pour les cases « *En scène* », adaptez les situations au nombre de joueurs dans l'équipe ou proposez aux enfants d'inviter un membre d'une autre équipe pour jouer l'un des rôles de la scène. Aidez les enfants pour la délibération et l'attribution ou non du cœur « joker ».

Infos complémentaires sur les cases

7. Découvrez Martin Luther King dans *Je lis des histoires vraies* n° 216 du mois d'avril 2012. Disponible en PDF sur le site des Kilomètres de Soleil ; ou à commander à : Fleurus Presse - TSA 97502 - 59782 Lille Cedex 9 ; ou au 03 20 12 11 10 ; ou à relation.abo@fleuruspresse.com

8. Découvrez ce projet des Kilomètres de Soleil dans le diaporama.

16. Evoquez avec eux *Le Petit Prince*, dont ils doivent certainement connaître l'adaptation en dessin animé.

22. Retrouvez l'ensemble du poème sur le site des Kilomètres de Soleil, comme ressource supplémentaire (pour les écoles ou les groupes qui voudraient organiser un spectacle...).

23. Expliquez que l'exclusion, le mal-logement et la pauvreté, sont des facteurs de frustration et de tension, donc des obstacles à la paix (sociale).

32. Montrez le lien à la paix : préserver la nature, c'est permettre de vivre dans un environnement agréable, qui favorise le vivre-ensemble en harmonie.

33. Rappelez les dates : 1^{er} janvier, journée mondiale de la paix à l'initiative de l'Église catholique. 21 septembre : journée internationale de la paix, décrétée par l'ONU.

38. Invitez les enfants à débattre, et évoquez l'action de Pax Christi (cf. le guide animateur), qui propose ce quiz.

39. Montrez le lien à la paix : dans certains pays, on se bat pour avoir de l'eau. Alors, préserver ce bien vital, c'est permettre de vivre dans un environnement agréable, qui favorise le vivre-ensemble en harmonie.

40. Proposez aux enfants de regarder l'étiquette de leur pull ou de leur T-shirt pour en connaître l'origine : dans certains pays, le travail des enfants est courant.

Montrez ensuite le lien à la paix (vous pouvez vous référer au jeu « Consomalin » de la campagne des Kilomètres de Soleil 2008-2009) : acheter de manière responsable un vêtement, c'est choisir de protéger la santé d'autres enfants dans le monde, de respecter les droits du travail, et de participer à la paix sociale.

Réponses aux cases « Agis »

9. Paix, peace, paz, pace, frieden.

24. Croix = christianisme / croissant de lune = islam / étoile de David à six branches = judaïsme.

27. « La rue est en fête ! Venez partager ensemble un goûter de l'amitié ! »

31. Réponse : B. Montrez le lien à la paix : le système de l'Amap participe à la paix sociale. En échange de cet engagement, les consommateurs reçoivent un panier de produits bio et de saison, bons pour la santé. Ils encouragent aussi l'agriculture de proximité. Pour les agriculteurs, c'est choisir de protéger la biodiversité.

38. Réponse : C. Montrez le lien à la paix : « Ma liberté s'arrête là où celle des autres commence. » Avoir l'esprit citoyen, c'est participer à la vie en société, donner son avis, s'impliquer et évidemment respecter les autres.

TEMPS D'ÉCHANGE

A propos du jeu (attitudes, gestes et mots ressentis pendant le jeu)

- En quoi cette règle change-t-elle du jeu de l'oie habituel ? Est-ce qu'on peut s'aider ? Quand ?
- Certaines cases vous ont-elles davantage plu ? D'autres, moins ? Pourquoi ?
- Est-ce facile de jouer ensemble en équipe ? Avez-vous pu vous écouter les uns les autres ? Est-ce que tout le monde a pu s'exprimer ?
- Y a-t-il eu des disputes ? Y a-t-il eu des moqueries ? De l'énerverment ? Comment avez-vous fait pour vous entendre ?
- Qu'as-tu appris sur toi ? Sur les autres ?

A propos de la paix

- Qu'as-tu appris sur la paix ?
- As-tu découvert des lieux où on cultive la paix ?
- Comment la préserver selon toi ?

APRÈS LE JEU...

Le jeu peut être un bon point de départ pour engager une action de solidarité. Vous pouvez ainsi chercher une suite en fonction de ce qui a le plus marqué les enfants : une exposition ? un débat ? une séance de cinéma ? un récital de poèmes ? un festival de la paix ? (Cf. le guide animateur p. 10-11). Ou bien proposer ce jeu lors d'un « dimanche autrement », en paroisse, en réunissant adultes (famille, amis, voisins) et enfants autour du plateau.

Ces actions permettront de soutenir financièrement les Projets et les Bourses Soleil.

PROJETS 2012-2013

Notre soutien financier contribuera à :

- animer au **Cambodge** un camp « contes et légendes » (autour des points communs entre Khmers et non-Khmers), pour faire des enfants des « ambassadeurs de la paix » (projet soutenu par le MEJ) ;
- organiser au **Rwanda** un voyage de la paix avec des écoliers qui feront passer un message aux parents sur la résolution de conflits et la non-violence active (projet soutenu par le Secours Catholique) ;
- former en **Côte d'Ivoire** des animateurs à des outils pédagogiques, pour ensuite sensibiliser les enfants et leurs familles à la réconciliation (projet soutenu par le CCFD-Terre Solidaire) ;
- fournir en **République démocratique du Congo** des jeux et des matériels d'éducation à la paix, pour les élèves d'une paroisse-pilote, puis dans plusieurs autres écoles (projet soutenu par l'Enfance missionnaire).

Les fonds collectés par les enfants seront affectés à l'ensemble de ces projets.

Retrouvez ces projets dans le diaporama, disponible sur www.kilometres-de-soleil.ccf.fr ou auprès de votre correspondant diocésain.

Kilomètres de Soleil c/o Secours Catholique

106 rue du Bac - 75 341 paris cedex 07
kilometresdesoleil@secours-catholique.org

EN PISTE pour la paix

Un jeu de l'oie en équipe !

Le but du jeu est de parvenir à la dernière case du circuit, en équipe, en jouant ensemble dans la bonne humeur et la solidarité. Par l'échange d'informations et la découverte de témoins, par des actions créatives et des sketches, les joueurs deviendront ainsi au fil du jeu des acteurs de la paix.

RÈGLE DU JEU

Préparation avec les enfants

Constituer les équipes de 2 à 5 joueurs.

Les joueurs de chaque équipe s'installent les uns à côté des autres autour du plateau.

Découper les pions et les répartir selon les équipes. L'équipe ayant obtenu le plus petit chiffre en lançant le dé commence.

Déroulement

L'équipe qui commence lance le dé et fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Lorsque le pion arrive sur l'une des cases, on suit ce qui est indiqué sur la colonne à gauche du plateau. Puis c'est au tour de l'équipe suivante.

1 - La case positive fait avancer plus vite.

2 - La case « Amitié » permet à un joueur de faire un geste de sympathie envers un autre joueur pour lui témoigner de son amitié.

3 - La case négative fait reculer.

4 - Le cœur « joker » permet d'éviter l'effet d'une case négative.

Pour les types de cases ci-dessous, les joueurs restent sur place :

5 - La case « Info » fournit un renseignement.

6 - La case « Agis » propose une activité pour la tête ou les mains.

7 - La case « Témoin » : les membres de l'équipe se concertent pour donner une réponse commune. Une fois la réponse donnée, l'équipe reçoit, à l'appréciation des autres joueurs, un cœur « joker ».

8 - La case « En scène » : chaque membre de l'équipe joue un rôle. Les membres peuvent inviter d'autres joueurs à jouer la scène. Ensemble, ils inventent la suite de la mise en situation et trouvent une solution. Une fois la scène jouée, l'équipe recevra, à l'appréciation des autres joueurs, un cœur « joker ».

Fin du jeu

Le jeu prend fin quand la première équipe parvient à la case Arrivée. Elle invite alors les autres à la rejoindre.

Les enfants sont maintenant prêts pour organiser un festival de la paix ! (cf. page 11 du guide de l'animateur).



Matériel

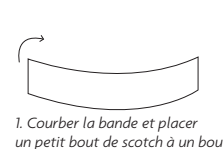
- Un dé.
- Des feuilles de papier.
- Une paire de ciseaux.
- Des crayons de couleur.
- Le plateau de jeu comprenant : la règle, 6 bandes à découper et à scotcher pour former 6 pions « cœurs » (cf. croquis ci-dessous), 1 cœur « joker » à reproduire par équipe.
- La photocopie de la règle du jeu (cette page et celle de gauche).

Nombre de joueurs

- De 2 à 6 équipes.
- Chaque équipe comprend entre 2 et 5 joueurs.

Temps du jeu

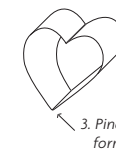
- 10 minutes d'explication et de mise en place (le temps de découper les pions, de faire les équipes...).
- 35 minutes de jeu.
- 15 minutes d'échange.



1. Courber la bande et placer un petit bout de scotch à un bout.



2. Fermer le cœur avec le bout de scotch.



3. Pincer le papier pour former le bas du cœur.

CONSIGNES PAR CASE

Paix dans le monde > cases 1 à 13

1 à 6 : Des gestes de paix > 1. Bonjour indien : dire « Namaste », les mains jointes en prière sur la poitrine en s'inclinant. 2. « Salut » en langue des signes française : la main droite part du front et va vers la droite. 3. Bonjour américain : « hug », accolade ou poignée de main droit dans les yeux. 4. « Merci » en langue des signes française : la main droite part du menton vers l'extérieur. 5. Bonjour tibétain : dire « Tashi dailai » et tirez la langue. 6. « Pardon » en langue des signes française : les deux paumes à l'horizontale l'une au dessus de l'autre effectuent des rotations. 7 : L'Afro-Américain Martin Luther King a rêvé « qu'un jour les petites filles et les petits garçons noirs seraient capables de tenir la main à des petites filles et des petits garçons blancs, en frères et sœurs. » 9 : Retrouver les mots « paix » écrits en plusieurs langues. 10 : Il resterait près de 250 000 enfants soldats dans le monde. 12 : La Convention relative aux droits de l'enfant (1989) proclame que chaque enfant doit grandir dans sa famille, « dans un climat de bonheur, d'amour et de compréhension ». 13 : Prix Nobel de la Paix 2004, Wangari Maathai a créé, par cette action « développement durable », des emplois pour les femmes au Kenya, et a ainsi valorisé leur image dans la société.

Paix à l'école > cases 14 à 22

14 : Jouer la scène : Rémi et ses copains sèment la terreur dans la cour de récré. Tout à coup, Zoé (timide et calme d'habitude) bouscule Rémi volontairement. Que se passe-t-il ? 16 : Le Petit Prince a été écrit par Antoine de Saint-Exupéry. 17 : Jouer la scène : Marie vit avec sa famille dans un mobile home. À l'école certains la dévisagent. Pourquoi ? Que pouvez-vous faire pour elle ? 18 : Dans l'équipe, un joueur dessine, un autre devine. Voici les mots à dessiner sans les montrer à celui qui devine : colombe, lumière, rameaux d'olivier, bisous, poignée de mains. 19 : Bagarre dans la cour de récré, passe ton tour ! 21 : Délégué(e) de classe, tu veilles à un bon climat entre les élèves. 22 : Les membres de l'équipe se concertent pour désigner un « poète », qui déclame ce vers pour la paix du poète turc Nazim Hikmet.

Paix dans le quartier > cases 23 à 32

23 : Le mouvement Emmaüs a été fondé par l'abbé Pierre pour aider les plus démunis, lutter contre l'exclusion et la misère. Par exemple, il aide des personnes défavorisées et souvent mal logées à trouver un toit. 24 : Relier chaque symbole à la religion qu'il représente. 25 : Jouer la scène : Pour sa fête d'anniversaire, Mélanie veut inviter ses amis, Florent et Alice, qui se sont disputés. Comment peut-elle les faire venir ? 27 : Utiliser ces mots pour créer un slogan « fête des voisins » : en fête – partager – la rue – est – venez – ensemble – de l'amitié – un goûter. 28 : Solidaire, tu as rendu service à une personne âgée. 30 : Tu prends toute la place sur le trottoir avec ton vélo. 31 : Que proposent les Amap (Associations pour le maintien d'une agriculture paysanne) ? A. de vivre avec des sabots ; B. un engagement mutuel entre un groupe de consommateurs et un agriculteur ; C. de vendre très chers des produits agricoles hors saison. 32 : Tu participes avec tes copains à une action de nettoyage de ta rue.

Paix en famille > cases 33 à 42

34 : Ecrire/dire/dessiner un message de paix pour un membre de sa famille. 35 : Jouer la scène : Après avoir fait une bêtise, Enzo est grondé par ses parents. Il claque la porte. Comment retourne-t-il vers ses parents ? 36 : Tu participes à la vie quotidienne. 37 : Tu regardes la télé, sans t'occuper des invités. 38 : Je vis la paix au quotidien quand : A. Je suis tranquille chez moi et n'embête personne ; B. Je n'ose pas donner mon avis ; C. Je respecte l'avis des autres. 39 : Tu gaspilles l'eau ! Entre 800 millions et un milliard de personnes ne bénéficient d'aucune source d'eau potable. 40 : En 2012, 215 millions d'enfants travaillent dans le monde, la moitié de manière forcée et dangereuse pour leur santé. L'éthique sur l'étiquette agit pour que les droits humains au travail soient respectés par les fabricants de vêtements, chaussures de sport, jouets... 42 : Bravo ! Ensemble, vous avez participé à la construction de la paix. Par vos efforts, vous avez coopéré, communiqué, vous vous êtes respectés. Alors, continuez à semer la paix autour de vous !

DÉPART

 <p>AGIS</p> <p>18</p>	 <p>En scène !</p> <p>17</p>	 <p>Témoin</p> <p>16</p>	 <p>INFO</p> <p>15</p>	 <p>En scène !</p> <p>14</p>	 <p>Témoin</p> <p>13</p>	 <p>+ 3 CASES</p> <p>12</p>																																																	
 <p>PASSE TON TOUR</p> <p>19</p>	 <p>AGIS</p> <p>34</p>	 <p>Témoin</p> <p>33</p>	 <p>+ 2 CASES</p> <p>32</p>	 <p>AGIS</p> <p>31</p>	 <p>- 1 CASE</p> <p>30</p>	 <p>amitié</p> <p>11</p>																																																	
 <p>amitié</p> <p>20</p>	 <p>En scène !</p> <p>35</p>	 <p>ARRIVÉE</p> <p>42</p>	 <p>amitié</p> <p>41</p>	 <p>INFO</p> <p>40</p>	 <p>amitié</p> <p>29</p>	 <p>- 3 CASES</p> <p>10</p>																																																	
 <p>+ 2 CASES</p> <p>21</p>	 <p>+ 2 CASES</p> <p>36</p>	 <p>- 2 CASES</p> <p>37</p>	 <p>AGIS</p> <p>38</p>	 <p>- 1 CASE</p> <p>39</p>	 <p>+ 1 CASE</p> <p>28</p>	 <p>AGIS</p> <table border="1"> <tr><td>F</td><td>P</td><td>P</td><td>O</td><td>D</td><td>A</td><td>U</td></tr> <tr><td>A</td><td>R</td><td>A</td><td>P</td><td>D</td><td>P</td><td>I</td></tr> <tr><td>E</td><td>R</td><td>I</td><td>P</td><td>P</td><td>A</td><td>Z</td></tr> <tr><td>E</td><td>P</td><td>X</td><td>E</td><td>O</td><td>C</td><td>O</td></tr> <tr><td>I</td><td>I</td><td>B</td><td>D</td><td>D</td><td>E</td><td>Z</td></tr> <tr><td>F</td><td>P</td><td>E</td><td>A</td><td>C</td><td>E</td><td>E</td></tr> <tr><td>U</td><td>C</td><td>I</td><td>N</td><td>D</td><td>D</td><td>N</td></tr> </table> <p>9</p>	F	P	P	O	D	A	U	A	R	A	P	D	P	I	E	R	I	P	P	A	Z	E	P	X	E	O	C	O	I	I	B	D	D	E	Z	F	P	E	A	C	E	E	U	C	I	N	D	D	N
F	P	P	O	D	A	U																																																	
A	R	A	P	D	P	I																																																	
E	R	I	P	P	A	Z																																																	
E	P	X	E	O	C	O																																																	
I	I	B	D	D	E	Z																																																	
F	P	E	A	C	E	E																																																	
U	C	I	N	D	D	N																																																	
 <p>AGIS</p> <p>22</p>	 <p>Témoin</p> <p>23</p>	 <p>AGIS</p> <p>24</p>	 <p>En scène !</p> <p>25</p>	 <p>INFO</p> <p>26</p>	 <p>AGIS</p> <p>27</p>	 <p>INFO</p> <p>8</p>																																																	
 <p>Témoin</p> <p>1</p>	 <p>Témoin</p> <p>2</p>	 <p>Témoin</p> <p>3</p>	 <p>Témoin</p> <p>4</p>	 <p>Témoin</p> <p>5</p>	 <p>Témoin</p> <p>6</p>	 <p>Témoin</p> <p>7</p>																																																	