

N°1 - CARTE PETERS

 **Objectif :** Questionner nos représentations du monde par une géographie mondiale critique.

 **Principe :** Face à la carte affichée, à partir des étonnements et questionnements du public, apporter des éléments de compréhension sur nos représentations du monde, sur les rapports entre les peuples et sur la manière dont le CCFD-Terre Solidaire voit ce monde. **Très utile sur un stand car le visuel surprend.**

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 à 45mn.

 **Type d'animation :**

 **Public :**

Nombre de joueur·euses :	1-20		<input type="checkbox"/> Quizz
Âge:	<input type="checkbox"/> 3-7 ans	<input checked="" type="checkbox"/> 7-11 ans	<input type="checkbox"/> Débat mouvant
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescent·es	<input checked="" type="checkbox"/> Étudiant·es	<input type="checkbox"/> Pas en avant
	<input checked="" type="checkbox"/> Adultes		<input type="checkbox"/> Photo langage
Public:	<input checked="" type="checkbox"/> Tout public		<input type="checkbox"/> Jeu de plateau
	<input checked="" type="checkbox"/> Scolaire		<input type="checkbox"/> Pictionary
			<input checked="" type="checkbox"/> Autre

 **Matériel :**

- carte Peters sur bâche (annexe n°1)
- planisphère classique - projection Mercator (annexe n°2)
- notice de lecture de la carte Peters (annexe n°3)
- d'autres représentations du monde : cartes, globe terrestre, des oranges, etc.

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Afficher le planisphère Peters (annexe n° 1). Si possible afficher aussi d'autres planisphères utilisant des projections différentes (Ptolémée, Mercator (annexe n° 2), polaire, par anamorphose, le monde vu depuis le Japon, etc.), voire un globe terrestre aussi.

le déroulé

- - Laisser les participant-es observer la carte quelques minutes et laisser libre court à leurs réactions spontanées.
 - Se repérer : leur demander de montrer les pays qu'elles-ils ont déjà visités, situer la France. Est-ce vraiment "à l'envers" ? Par rapport à quoi ? Est-ce que cela les dérange ? Quel effet cela leur fait de voir la France tout en bas ?
 - Comparer avec un planisphère classique (projection Mercator), une carte utilisée originellement par les marins qui ne cherchaient pas la représentation graphique la plus juste du monde, mais un moyen efficace de calculer précisément des distances maritimes. Des représentations inspirées de Mercator placent généralement l'Europe et la France au centre du monde. L'équateur n'est pas au milieu mais placé vers le sud de la carte. Les pays du Nord y occupent donc plus de place. Le Nord est d'ailleurs placé en haut et le Sud en bas.
- Or une représentation graphique n'est jamais neutre. En bref, tout cela crée une certaine représentation du globe où les pays du Nord occupent une place prépondérante.
 - Essayer de leur faire deviner quelle règle suit la projection de Peters puis présenter les particularités de cette double représentation Peters - Mac Arthur (voir Annexe 3) utilisée par le CCFD-Terre Solidaire.
 - Poser la question de la couleur qui domine sur la carte. Souvent personne ne répond « bleue » alors que c'est la bonne réponse. On peut questionner la place des mers et océans, la pollution, la surexploitation, le continent de plastique...
 - Expérience : demander à retirer la peau d'une orange en un seul morceau et l'aplatir : difficulté de représenter la surface d'une sphère (en 3 dimensions) sur un plan (en 2 dimensions).

les suites

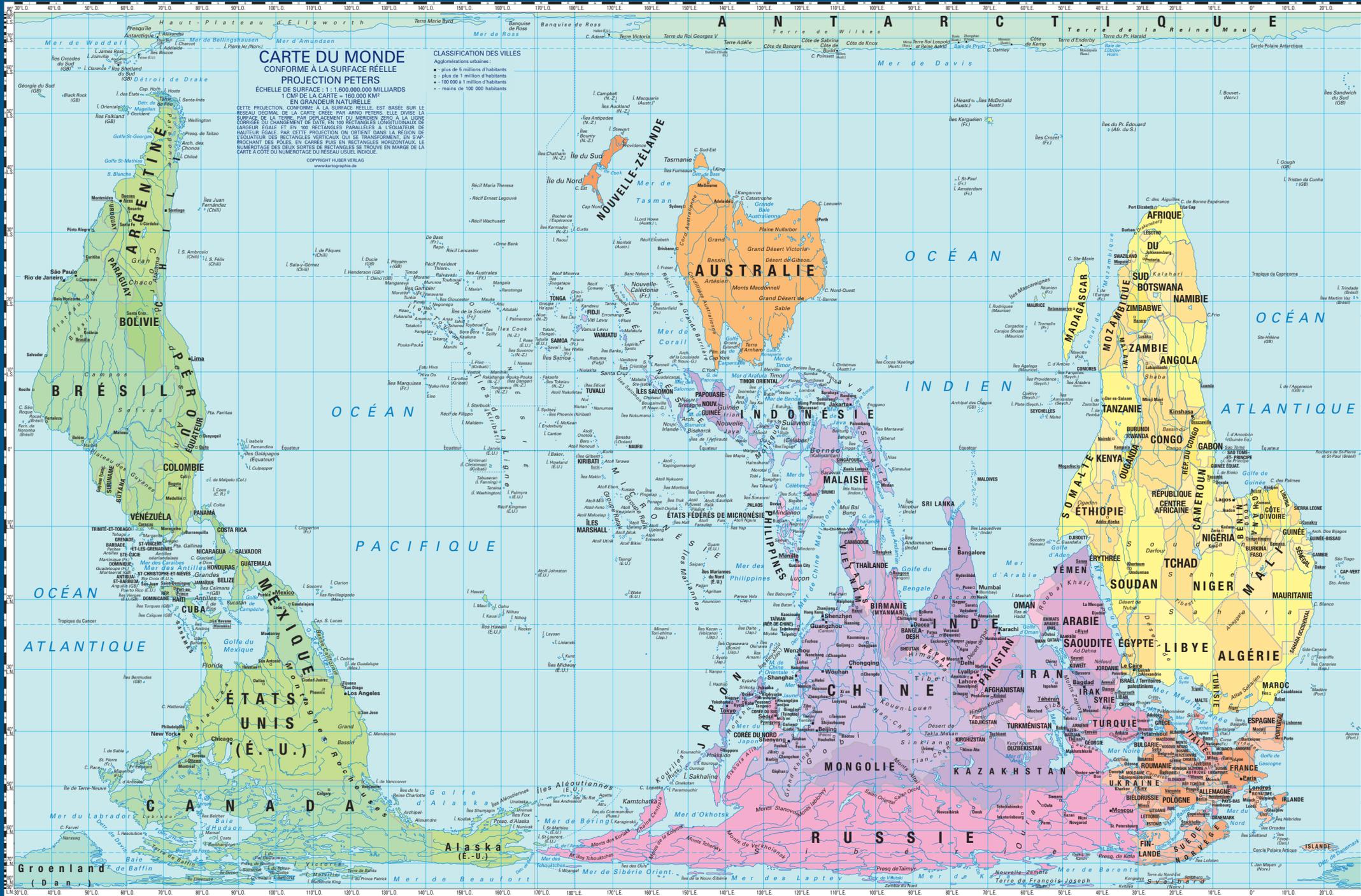
- Cette animation peut être une introduction à d'autres animations sur la souveraineté alimentaire, le partage des richesses, les droits humains et les migrations, par ex : "Si le monde était un village" - (fiche n° 1 - rose)
- Vidéo "Pourquoi toutes les cartes sont fausses" (5mn.):
<https://www.youtube.com/watch?v=tA3mHWIOrF4>



TERRE SOLIDAIRE
Soyons les forces du changement

CARTE POUR UNE TERRE SOLIDAIRE

Comité Catholique contre la Faim et pour le Développement - Terre Solidaire



Notre œil est habitué à une représentation de la Terre où la France et l'Europe sont situées au centre de la carte : c'est la projection de Mercator. **Les cartes du monde ne sont pas des images neutres, car il y a mille et une façons de représenter notre planète, ses mers et ses continents.** En 1974, la carte Peters propose une projection où les surfaces de chaque pays sont respectées et où l'équateur se trouve au milieu. En 1979, Mac Arthur propose de renverser les cartes traditionnelles en plaçant le Sud en haut et le Nord en bas. La carte pour une terre solidaire est la combinaison de ces deux projections spécifiques et un outil pour questionner notre vision du monde !



Dans l'espace il n'y a ni Nord, ni Sud ; mettre le Nord en haut est une norme arbitraire. En choisissant de faire le contraire, Mac Arthur nous invite à penser le monde autrement et à questionner les rapports de domination Nord/Sud.

En nous rappelant que l'Afrique est 3 fois plus grande que l'Europe, Peters nous force à reconsidérer l'importance des continents du Sud et notre conception des rapports entre les peuples. L'équateur est replacé au milieu, pour laisser une part égale à l'hémisphère Nord et l'hémisphère Sud.

+ de 500 organisations partenaires | **15 000 bénévoles** | **681 projets internationaux dans 69 pays** | **2,5 millions de bénéficiaires**

ccfd-terresolidaire.org

PROJECTION MERCATOR

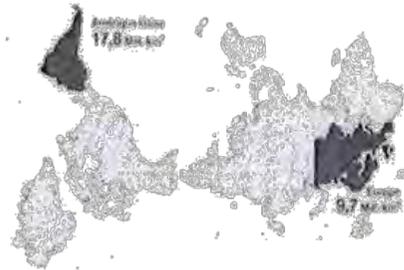


UN MONDE SENS DESSUS DESSOUS ? LES RAISONS D'UN CHOIX

La carte que vous avez devant vous est la combinaison de 2 projections spécifiques de notre monde.

LA PROJECTION DE ARNO PETERS

Conçue en 1974, la projection « Peters » propose un juste rapport entre les surfaces. Même si cette projection déforme et rend inexactes les distances (surtout à l'Équateur et aux pôles), elle ne nous trompe pas sur un point, celui des surfaces. Cette carte restitue à chaque État sa réelle importance territoriale. Elle est la meilleure image de la Terre pour notre temps, car elle nous force à reconsidérer notre conception des rapports entre les peuples. L'Europe n'est plus le centre du monde. Dans sa perception du monde, Peters nous appelle donc à une meilleure prise en compte des autres peuples, qu'ils soient du « Nord » ou du « Sud ».

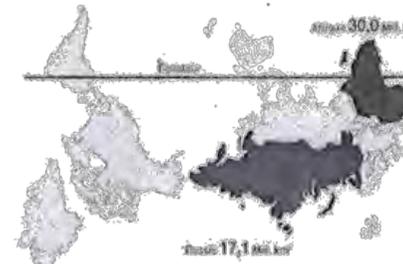


L'Europe semble ici plus étendue que l'Amérique latine. Or elle est en réalité plus petite de près de la moitié : l'Europe compte 9,7 millions de km² et l'Amérique latine 17,8 millions de km².

Comparaisons des surfaces avec les cartes traditionnelles :



Croiriez-vous à voir cette carte, que l'Inde s'étend sur 3,3 millions de km² et la Scandinavie sur 1,1 million de km² ? L'Amérique latine semble plus petite que le Groenland ; en réalité elle est 9 fois plus grande : 17,8 millions de km² contre 2,3 millions.



La Russie paraît près de 2 fois plus grande que l'Afrique, or elle s'étend sur 17,1 millions de km² et l'Afrique sur 30 millions de km². De plus, sur les cartes traditionnelles, deux tiers de la carte sont consacrés au « Nord », un tiers au « Sud ».

LA CARTE INVERSÉE STUART MAC ARTHUR

Publiée en 1979, la carte inversée « Mac Arthur » questionne nos représentations. Tout est une question d'habitude. Dans l'espace, il n'existe ni Sud ni Nord ; mettre le Nord en haut est une norme arbitraire et on pourrait tout aussi bien choisir le contraire. C'est ce que Mac Arthur fit. Renverser la situation peut nous amener à réfléchir sur notre propre perception du monde. Mac Arthur nous invite à penser le monde autrement que par les rapports de force en présence : riche/pauvre, développé/sous-développé, pouvoir/soumission... Rien n'est neutre en termes de représentation.

NOUS VOYONS LE MONDE AUTREMENT

En France, **7 500 bénévoles** sensibilisent les Français à la solidarité internationale : contre l'évasion fiscale, la dette odieuse, le commerce des armes, mais aussi pour le commerce équitable, le microcrédit, les finances solidaires !

En accompagnant **700 projets** dans **63 pays** du Sud et de l'Est, nous aidons des hommes et des femmes à sortir de la misère et à être acteurs de leur vie.

Interroger nos modes de vie et agir aux côtés des plus démunis : **« Depuis 60 ans, nous sommes porteurs d'une vision solidaire de notre planète ».**



TERRE SOLIDAIRE
Soyons les forces du changement

Proposition d'animation autour de la carte Peters

Il peut être intéressant d'afficher une autre carte en projection «classique» Mercator pour en faire une comparaison directe. Plusieurs points intéressants sont à mettre en avant à partir de notre carte Peters :



- A propos de la carte «à l'envers», on rappelle que dans l'espace il n'y a ni haut ni bas, que ce ne sont pas des notions géographiques contrairement au Nord et au Sud qui sont bien indiqués sur la carte. D'ailleurs cette carte n'est pas à l'envers puisque vous arriver à lire le nom des pays;
- A propos de la forme des pays, on peut faire la comparaison avec la peau d'une orange épluchée, si on veut la faire rentrer à plat (sphère à plat = planisphère) dans un rectangle, il y a forcément une déformation. Donc, soit on conserve la forme des pays = projection Mercator (mais le continent africain devient tout petit), soit on conserve la taille des pays = projection Peters (mais les pays aux pôles sont tout étirés comme la Russie ou au contraire écrasés comme la Finlande);

- Pour impliquer les passants, on peut leur demander de se repérer et de trouver la France ou un pays où ils sont déjà allé;
- Sur la carte centré sur l'Australie (projection Mac Arthur) / l'océan Pacifique, on peut rappeler que chaque puissance se met au centre pour montrer sa force et sa domination mentale (les chinois ont des cartes où ils sont au centre, les États Unis d'Amérique n'hésitent pas à couper en deux l'Asie pour être eux au centre de la carte). Nous en Europe non seulement on se place au milieu mais on centre la carte sur le tropique du Cancer et non sur l'Équateur (ce qui fait que le Groenland a l'air gigantesque) pour renforcer la centralité de l'Europe.

- On peut également faire une comparaison de la taille réelle de la France et de l'Algérie pour montrer que sur la carte Peters, l'Algérie c'est environ 4 fois la surface de la France alors qu'avec Mercator on a l'impression de deux fois la surface. Ceci permet d'enchaîner sur les relations de domination et de représentation par exemple quand on a des colonies. On peut aussi faire la comparaison Mercator/Peters sur la taille de l'Amazonie qui correspond à la surface de l'Europe de l'Ouest;
- Enfin vous pouvez poser la question «quelle est la couleur qui domine sur la carte?» souvent personne ne répond «bleue» alors que c'est bien cette bonne réponse et vous pouvez alors enchaîner sur la question des mers et océans pollués, sur exploités, oubliés, continent de plastique.

N°2 - JEU DE L'EXCEPTION

 **Objectif :** - aborder la notion de groupe : intégration, rejet, discrimination dans la société,
- débattre de l'exclusion et réfléchir aux personnes se retrouvant dans ces situations.

 **Principe :** Recomposer des groupes d'appartenance (1 groupe = 1 couleur) en fonction de la couleur attribuée à chaque personne.
Ce jeu peut servir d'introduction à une séance traitant des phénomènes de groupes : l'identité, l'interculturel, la place des minorités dans la société, les sentiments d'appartenance et d'exclusion.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30mn.

 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : 10 - 30

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :** - Gommettes (petites pastilles adhésives) de couleurs différentes,
- 1 gommette blanche.

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- On s'assure de l'attention du groupe et on colle une gommette sur le front de chaque participant-e sans lui en montrer la couleur. On portera une attention à ne pas attribuer la gommette « exception » (la blanche) à une personne déjà en marge du groupe, car elle

risque de se sentir davantage exclue.

Anticiper que l'environnement du jeu ne soit pas vitré ou avec un ou des objets réfléchissants pour éviter la triche (voir par le reflet la couleur de gommette sur son front).

le déroulé

- Mettre en rang face à soi les personnes participantes les unes derrière les autres, pour coller une gommette de couleur (de manière aléatoire) sur le front de chacune, et ce de manière à former des familles croissantes de couleur. Exemple : une pastille blanche, 2 pastilles bleues, 3 pastilles vertes, 4 pastilles jaunes, etc.

On énonce la consigne suivante : "Vous allez maintenant former des groupes avec ceux dont la pastille est de la même couleur que la vôtre. Attention, vous n'avez pas le droit de parler !"

Bien observer qui fait quoi durant cette phase.

Lorsque tous les groupes sont réunis, lancer le débat par ces questions :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez retrouvé les personnes qui ont la même couleur de gommette que vous?

- Qu'a ressenti la personne qui a la gommette unique (blanche)?

- Avez-vous tenté de vous aider mutuellement au sein des groupes de couleur? / et entre groupes de couleur? Comment?

- Dans notre société, qui sont les "exceptions"? Est-ce qu'on les voit?

Variante : en fonction de l'âge des joueuses et des joueurs, on peut constituer quelques gommettes bi-couleurs en collant une gommette sur une autre. Les personnes qui les portent seront-elles accueillies dans le groupe de l'une des 2 couleurs ou formeront-elles des groupes à part?

les suites

- Après les gommettes, "Jeu des Citrons" (fiche n°4 - Paix - Vivre ensemble - turquoise)
- Dans le "Visa pour le voyage", on peut trouver plusieurs jeux prolongeant l'interculturalité, notamment les fiches 2, 3, et 6 du cahier 3 "La rencontre interculturelle" : <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/visa-pour-le-voyage/la-rencontre/>

N°3 - JEU DE L'OIE SUR LA PAIX

 **Objectif :** Parvenir à la dernière case du circuit, en équipe.

Par des actions créatives, des sketches, des échanges d'infos, les participant-es deviendront ainsi au fil du jeu des actrices et acteurs de la paix.

 **Principe :** Comme un jeu de l'oie mais en équipe, on avance avec un dé sur 42 cases où des gestes et témoignages nous invitent à vivre en paix : dans le monde, à l'école, dans le quartier et en famille... bien sûr il y a les cases "bagarres" où l'on passe notre tour ou recule !

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h.

 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : éq. de 2 à 5

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :**

- un dé, des feuilles de papier, une paire de ciseaux, des crayons de couleur,
- le plateau de jeu (annexe n° 1),
- 6 pions à trouver ou à créer,
- les actions par cases (annexe n° 2)
- 1 coeur « jouer » à reproduire par équipe (voir règle du jeu annexe n° 3),
- la règle du jeu (annexe n° 3)

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Bien s'approprier la règle du jeu et les consignes de chaque case. Penser à faire des photocopies des consignes pour chacune des cases.
- Installer les outils en annexes :
 - 1/ un plateau de jeu
 - 2/ les consignes par case, des suggestions pour animer, la correspondance des logos, les pions.

le déroulé

- Constituer des équipes de 2 à 5. Les jeunes s'assoient par équipe autour du jeu. Chaque équipe réalise son pion en forme de cœur joker avec une feuille cartonnée de couleur différente (annexe 3). L'équipe ayant obtenu le + petit chiffre en lançant le dé, commence. Chaque équipe à tour de rôle lance le dé et avance sur le plateau de jeu en suivant les consignes pour chacune des cases (annexe 2).
- Quand une équipe est arrivée, le jeu s'arrête. Vient alors un temps d'échange :
- En quoi ce jeu de l'oie est-il différent des autres?
 - Quelles sont les cases qui vous ont plu ? Ou pas?
 - Est-ce que tout le monde dans l'équipe a pu jouer? Si non, pourquoi?
 - Y a-t-il eu des disputes?
 - Qu'as-tu appris sur la paix?

les suites

- En fonction de ce qui a marqué les enfants, on peut proposer : un festival de la paix avec une fresque à dessiner, un concours de poèmes ou de chants.
- Passer des vidéos de projets de partenaires du CCFD-Terre Solidaire :
 - "Les conflits déstabilisent des pays entiers" (30s.) : <https://www.youtube.com/watch?v=KbZAzvWQH3M>
 - "REJA pour la paix, la réconciliation et le développement" au Burundi (4mn.) : <https://vimeo.com/129200420>
 - "Les faiseurs de bonheur" : théâtre à Gaza pour la paix (3mn.) : <https://vimeo.com/226705556>
- Ce jeu est issu d'une campagne sur la paix : <https://www.kmsoleil.fr/nos-archives/en-2012-2013-place-a-la-paix/les-outils-2012-2013/>

<p>AGis</p>  <p>18</p>	<p>En scène !</p>  <p>17</p>	<p>Témoignage</p> <p>« Si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre », dit le renard au Petit Prince. Et toi, pour créer du lien avec ton voisin de jeu, cite un de vos points communs.</p> <p>16</p>	<p>INFO</p> <p>Sacha, 9 ans, a monté l'association Pour le respect des nouveaux. Son but : stopper le harcèlement à l'école.</p> <p>15</p>	<p>En scène !</p>  <p>14</p>	<p>Témoignage</p> <p>Wangari Maathai a planté des arbres pour lutter contre la déforestation. Et toi, comment protèges-tu la nature ?</p> <p>13</p>	<p>+ 3 CASES</p>  <p>12</p>																																										
<p>PASSE TON TOUR</p>  <p>19</p>	<p>AGis</p> <p>« Ecris un message de paix... »</p> <p>34</p>	<p>Témoignage</p> <p>Le 1^{er} janvier, journée mondiale pour la paix, le pape nous invite à être artisans de paix. Et toi, comment l'es-tu dans ta famille ?</p> <p>33</p>	<p>+ 2 CASES</p>  <p>32</p>	<p>AGis</p> <p>QUIZ</p> <p>31</p>	<p>- 1 CASE</p>  <p>30</p>	<p>+ amitié</p>  <p>29</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>L'Ethique sur l'étiquette veille à ce que les vêtements ne soient pas fabriqués par des enfants.</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>QUIZ</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>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></tr> <tr><td>E</td><td>R</td><td>I</td><td>P</td><td>P</td><td>A</td></tr> <tr><td>E</td><td>P</td><td>X</td><td>E</td><td>O</td><td>C</td></tr> <tr><td>I</td><td>I</td><td>B</td><td>D</td><td>D</td><td>E</td></tr> <tr><td>F</td><td>P</td><td>E</td><td>A</td><td>C</td><td>E</td></tr> <tr><td>U</td><td>C</td><td>I</td><td>N</td><td>D</td><td>D</td></tr> </table> <p>9</p>	F	P	O	D	A	U	A	R	A	P	D	P	E	R	I	P	P	A	E	P	X	E	O	C	I	I	B	D	D	E	F	P	E	A	C	E	U	C	I	N	D	D
F	P	O	D	A	U																																											
A	R	A	P	D	P																																											
E	R	I	P	P	A																																											
E	P	X	E	O	C																																											
I	I	B	D	D	E																																											
F	P	E	A	C	E																																											
U	C	I	N	D	D																																											
<p>AGis</p> <p>« Offrons le globe aux enfants. Qu'une journée au moins le monde apprenne la camaraderie... »</p> <p>22</p>	<p>Témoignage</p> <p>Avec Emmaüs, l'abbé Pierre a lutté pour la dignité des plus démunis. Et toi, as-tu déjà agi en faveur de la solidarité ?</p> <p>23</p>	<p>AGis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Islam • Judaïsme • Christianisme <p>24</p>	<p>En scène !</p>  <p>25</p>	<p>INFO</p> <p>Le Conseil municipal des enfants propose des idées et des projets pour mieux vivre dans sa commune.</p> <p>26</p>	<p>AGis</p> <p>fête des VOISINS</p> <p>27</p>	<p>INFO</p> <p>Au Rwanda 70 élèves, « apôtres de la paix », ont appris à résoudre des conflits.</p> <p>8</p>																																										
<p>Namasté !</p>  <p>1</p>	 <p>2</p>	<p>Hug !!</p>  <p>3</p>	 <p>4</p>	<p>Tachi delék !</p>  <p>5</p>	 <p>6</p>	<p>Témoignage</p> <p>Martin Luther King avait un rêve de paix. Quel est le tien ?</p> <p>7</p>																																										

Les actions par cases – jeu de l'oie

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 droite 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 !

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 !

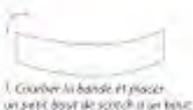


Bonne partie
de jeu...

Dans la joie,
Et
La bonne
humeur !



Même si tu perds



1. Couper 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.

kmsleil:
Campagne d'éducation à la solidarité

N°4 - JEU DES CITRONS

 **Objectif :** - réfléchir collectivement à la condition d'étranger, aux migrations et aux discriminations,
- identifier des situations sur lesquelles nous pouvons agir pour lutter contre les discriminations ou mieux accueillir les personnes de condition minoritaire (dans nos groupes, sur notre territoire).

 **Principe :** Chaque groupe doit décrire un citron à l'aide duquel l'animateur va faire émerger la thématique des stéréotypes et des préjugés.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h30

 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : 5-30

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :** - un citron par groupe (groupes de 1 à 5 personnes),
- un kiwi ou autre fruit de saison et une corbeille à fruits,
- une table centrale (chaises pour les différents groupes),
- un tableau (+ craie ou feutres) pour écrire les différentes questions posées,
- une feuille et un crayon par groupe.

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Placer la table (contenant corbeille et fruits) au centre de l'aire de jeu et placer les chaises tout autour, afin que tout le monde puisse voir les fruits.

Préciser que les citrons ne doivent pas être mangés ou abimés pendant le jeu.

Réviser les définitions des mots : stéréotypes, préjugés, discriminations.

le déroulé

- On montre à tou-tes un citron et on demande « Quelles sont les caractéristiques d'un citron ? » et on note les réponses au tableau. Puis un-e participant-e de chaque groupe vient chercher un citron dans la corbeille. Les groupes ont 5mn. pour apprendre à connaître leur citron, le décrire et lui donner un prénom. Puis à tour de rôle, chaque groupe présente son citron à l'assemblée.

On récupère les citrons et on les dépose dans la corbeille, en les mélangeant. On demande ensuite à un membre de chaque groupe de venir reconnaître son citron (autre personne que celle qui l'a décrit, si possible). Les participant-es peuvent s'entraider.

On place alors délicatement un kiwi dans la corbeille. On raconte qu'un kiwi vient de s'installer au milieu des citrons, et on demande aux participant-es de réfléchir en groupe de la manière suivante : (environ 15 min) :

- « Selon vous, que doit ressentir le kiwi ? » (mettez-vous à sa place) ;
- « Comment les citrons peuvent ils l'accueillir convenablement ? » (mettez vous à la place d'un citron).

Chaque groupe partage ensuite sa réflexion aux autres. On reste vigilant à ce que les participant-es parlent avec sérieux des citrons / kiwis.

En faisant prendre un peu de recul et de gravité au groupe, on rappelle que ce jeu nous permet de différencier les stéréotypes, les préjugés et les discriminations (cf. définitions), et que notre société est traversée par des discriminations qui abiment nos relations et dégradent la vie de nombre de nos concitoyens ». Puis on peut poser les questions suivantes :

- « Est ce que je me suis déjà senti un kiwi au milieu des citrons ? » (ici ou ailleurs)
 - « Quels sont les efforts que j'ai dû faire pour rester au milieu des citrons ? Quelles mains se sont tendues pour m'accueillir ? »
 - Qui sont les « étrangers » dans votre entourage ?
 - De quelles manières fait-on comprendre à quelqu'un qu'il n'est pas le bienvenu ? Comment pouvons nous aider des personnes à se sentir à l'aise dans notre communauté ?
- A la suite on propose à celles ou ceux qui le souhaitent de témoigner d'une situation vécue. Chacun-e parle en son propre nom, le groupe n'intervient pas et reste bienveillant.

les suites

- Proposer un *Porteur de paroles* : « Vous êtes-vous déjà senti étranger quelque part ? »
- Lire le "Petit guide de survie - Répondre aux préjugés sur les migrations" édité par RITIMO et utiliser leur exposition :

<https://www.ritimo.org/Halte-aux-prejuges-sur-les-migrations>

- "Pas en avant-Interculturalité"- (fiche n° 1 - Migration et interculturalité - Violet)
- "Pictionary migrations" - (fiche n° 2- Migration et interculturalité - Violet)

N°5 - PAS EN AVANT "INÉGALITÉS DES ENFANTS DANS LE MONDE"

 **Objectif :** Faire prendre conscience des inégalités en abordant l'accès aux droits fondamentaux, entre pays, mais aussi au sein d'un même pays.

 **Principe :** Inciter les participant·es à se mettre dans la peau d'enfants à travers le monde et les faire réagir à différentes situations selon leurs propres représentations.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 45mn. à 1h.

 **Type d'animation :**

 **Public :**

Nombre de joueur·euses : 12 à 24

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- planche des 12 rôles différents (annexe n° 1),
- affiche rassemblant le profil des 12 rôles (annexe n° 1)
- liste des situations ou évènements (annexe n° 2),

Nombre d'annexes : 2

Se référer à "Pas en avant" (fiche n°3 - orange)

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Préparer les cartes rôle pour chaque personne participante. S'il y a des personnes sans carte de rôle, elles peuvent observer le jeu, prendre des notes puis participer au débat.

Photocopier les planches de cartes, puis les découper (!\ NE PAS DÉCOUPER L'ORIGINAL)

le déroulé

- Voir déroulé : "Pas en avant" - (Fiche n°3 - orange)

les suites

- Voir "Le déménagement"- (fiche n°2- Droits humains- rose)
Voir "Exil : parcours d'un migrant" (fiche n°3 - Migration et interculturalité - violet)
Voir "Apéritif international" (fiche n°6 -Partage des richesses - rouge)
- La notion d'inégalités par le jeu du Monopoly (revisité et) joué par des enfants :
<https://aggiornamento.hypotheses.org/3809>
- Vidéo "Comprendre les droits de l'enfant avec Benjamin Brillaud - Nota Bene" (7mn.) :
https://www.youtube.com/watch?v=Gb_2IOdiuZs

Liste des rôles à incarner

Sergio : 6 ans, mexicain retrouvé seul à un poste de contrôle de l'immigration	Juliette : 8 ans, française habitant le centre-ville ; son père est directeur	Aliou : 10 ans, sénégalais, il mange surtout du poisson car son père est pêcheur
Jennifer : 7 ans, vit en banlieue de Lyon avec sa mère qui vient de perdre son emploi	Delia : 9 ans, fillette Rom qui ne va pas à l'école; ses parents sont souvent expulsés	Peï : 8 ans, ses parents sont des "sans papier" et vivent dans la clandestinité
Jérémie : 7 ans, habite une grosse ferme de Beauce où son père cultive des céréales	Mike : 6 ans, vit à New-York, fils du propriétaire d'une société d'import-export	Chang : 10 ans, fils d'immigré chinois qui gère une bonne affaire de restauration
Modeste : 12 ans, nigérian sur la route de l'exil	Joanita : 7 ans, vit dans la savane brésilienne, elle est heureuse de se laver dans la rivière	Isabelle : 11 ans, ses parents élèvent des chèvres dans les Pyrénées
Mohamed : 9 ans, jeune arabe musulman dont les parents sont très pratiquants	Anna : 12 ans, handicapée, elle ne se déplace qu'en fauteuil roulant	Jaya : 13 ans, habite Dehli et a peur d'un mariage arrangé
Janvier : 10 ans après le massacre de ses parents au Rwanda, elle est devenu enfant-soldat.	Moussa : 11 ans, vient d'arriver en France avec sa mère qui fait des ménages	Mina : 9 ans, fille de l'ambassadeur de Turquie à Paris
Jamila : 11 ans, au Maroc, elle va à l'école quand ses parents n'ont pas besoin d'elle	Lan : 7 ans, souffre de la pollution à Shanghai, son père ne peut la faire soigner	Kevin : 8 ans, vit avec ses 5 frères et sœurs et leur mère dans un quartier défavorisé
Marta : 13 ans, vit à Barcelone avec ses parents et son frère. Elle voyage sans problème		

Liste des situations pour le pas en avant sur les inégalités entre les enfants

- 1 Vous habitez une maison solide et assez grande
- 2 Vous mangez à votre faim tous les jours
- 3 Vous allez à l'école et vous savez lire et compter
- 4 Vous partez en vacances au moins une fois par an
- 5 Vous pouvez célébrer les grandes fêtes religieuses avec vos parents et vos amis
- 6 Vous pouvez acheter des nouveaux vêtements au moins deux fois par an
- 7 Vous avez une vie intéressante où vous pouvez découvrir plein de choses
- 8 Vous pouvez utiliser internet et bénéficier de ses avantages
- 9 Vous avez la télévision
- 10 Vous avez au moins une voiture pour vous déplacer
- 11 Vous pensez pouvoir faire des études pour avoir un métier qui vous plaît
- 12 Vous pourrez tomber amoureux de la personne de votre choix
- 13 Vous pouvez être malade, vous serez soigné comme il le faut
- 14 Vous pourrez voter aux diverses élections quand vous aurez l'âge requis
- 15 Votre famille n'a jamais eu de grosses difficultés financières
- 16 Vous avez l'eau potable et l'électricité dans votre maison
- 17 Vous avez déjà voyagé à l'étranger
- 18 Vous pensez que votre culture et votre religion sont respectées dans la société où vous vivez
- 19 Vous n'avez jamais été mis de côté à cause de la couleur de votre peau
- 20 Vous avez l'impression qu'on vous écoute, vous avez le droit de donner votre avis