

Jouons solidaires!



**ORDRE DE MALTE
FRANCE**



Jeux pour les 12/18 ans à adapter selon l'âge des candidats

Sommaire

Petits jeux à mettre en place facilement - sans matériel – Solidarité locale

- P.3 Pyramide
- P.4 Que le meilleur gagne
- P.5 Unanimo
- P.6 Questions pour un champion
- P.7 La juste valeur

Jeux créés par des associations – avec matériel – Solidarité internationale

- P.8 Jeu de la baguette
- P.9 Jeu des chaises
- P.11 Jeu de la lettre
- P.13 Jeu des positionnements

Pyramide

❑ Déroulement :

Faire 2 équipes – chaque équipe joue à son tour, l'une après l'autre.

Réaliser des papiers à tirer avec un mot dessus. La 1^{ère} équipe tire un papier.

Un joueur tente de faire deviner aux membres de son équipe le 1^{er} mot en 2, 3 ou 4 indices (à voir selon l'âge des participants) – S'il n'y arrive pas il passe et change de mot en n'ayant pas de point.

Faire trouver un maximum de mots en 3 minutes en donnant un indice à la fois (opposé, synonyme, même son...)

Un mot trouvé = 1 point

Attention:

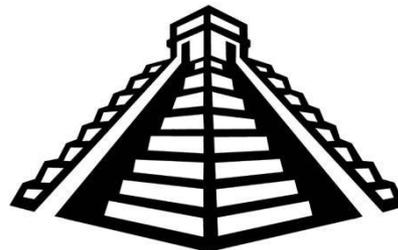
- les membres d'une équipe n'ont droit qu'à un mot, et doivent se mettre d'accord.
- Les indices ne doivent pas être de la même famille que le mot à trouver!

Si égalité: l'animateur répartit les équipes en inscrivant les 3 mots clés sur un tableau:

Soif – nourriture - manque

Réponse: Faim

La 1^{ère} équipe qui trouve gagne la partie!



❑ Exemples :

Equipe 1

- Accompagner
- SDF
- Aider
- Autonomie
- Rue
- Exclusion
- Solidarité
- Solitude
- Espoir
- Chantage

Equipe 2

- Solitude
- Sans-abri
- Assister
- Indépendance
- Galère
- SMIC
- Entraide
- Dépression
- Association
- Rejet

🔍 Que le meilleur gagne 🔍

❑ Déroulement :

Faire 2 équipes

Poser les mêmes questions aux deux équipes - les équipes doivent se mettre d'accord et s'entendre sur 1 réponse. Ils inscrivent leur réponse sur un tableau / feuille.

La première équipe à lever sa réponse est écoutée: 1 point par bonne réponse. Par contre, ils donnent 1 point à l'autre équipe s'ils ont faux.

2 variantes :

> L'équipe qui est la plus près de la réponse remporte 1 point

> Proposer des réponses à choix multiples pour faciliter

❑ Exemples :

- Sur 10 Français, combien renoncent à se soigner par manque d'argent?
- Quelle différence y a-t-il entre une personne pauvre et une personne sans-abri ?
- Qu'est ce que le revenu de solidarité active?
- Qu'est ce que le 115?
- Quel est le pourcentage d'enfants qui ne partent pas en vacances en France?

Retrouvez les réponses à ces questions dans le quizz



Les assimilation de mots / Unanimo

❑ Déroulement :

Matériel: une feuille et un stylo par participant

Se joue à 15/20 personnes maximum autour d'une table

Se joue en individuel ou par équipe de 2

L'animateur donne un mot. Les joueurs doivent trouver en 1 minute (à vous de définir le temps) 10 mots associés qu'ils notent sur une feuille. Marquez des points en trouvant des mots communs avec les autres joueurs.

Tour à tour, chaque joueur annonce à haute voix les mots qu'il a trouvés. Chaque joueur qui a trouvé le même mot lève la main.

Chaque main levée rapporte 1 point aux joueurs qui ont joué le mot annoncé. Si le joueur est le seul à avoir proposé le mot, il marque 0 point.

❑ Exemples :

- Pauvreté : Misère/ froid/ faim...
- Secourisme: Sauver/ vies/ santé...
- Précarité: Emploi/ argent/ pauvreté...
- Exclusion : Solitude/ rejet/ détresse...
- Solidarité: Aide/ Donner/ recevoir...

Questions pour un champion

❑ Déroulement :

Chaque équipe a un signal sonore qu'il invente (hibou, sifflement, mouette...) – Elle devra faire ce bruitage pour prendre la parole et proposer une réponse.

L'animateur lit un texte court de 2 minutes maximum (définition, biographie d'une personne...) qu'il aura préparé.

La première équipe qui pense avoir la réponse met son signal sonore, et l'animateur arrête de lire le texte. Si elle donne la bonne réponse elle gagne un point. Sinon elle donne un point à l'autre équipe et la partie reprend.



❑ Exemples :

- **Abbé Pierre** : Né le 5 août 1912 à Lyon j'ai œuvré toute ma vie auprès des plus démunis. Mes parents me nommèrent Henri Grouès. Prêtre catholique français de l'Ordre des Frères mineurs capucins, résistant puis député, j'ai ensuite travaillé dans le secteur social. Fondateur d'une association de lutte contre l'exclusion nommée Emmaüs, je suis connu pour ma lutte contre le mal logement. Je suis décédé en 2007 à Paris. JE SUIS?
- **Tiers-monde** : Créée en 1952, je suis une expression qui se rapporte à l'ensemble des pays africains, asiatiques, océaniques ou du continent américain en carence de développement. Je représente les pays en transition d'un mode de vie traditionnel à un mode de vie moderne. Expression auparavant utilisée pour nommer les pays-sous développés, je suis maintenant désuète et remplacée par les pays en voie de développement ou tout simplement les pays en développement. JE SUIS?

? La juste valeur ?

❑ Déroulement :

Faire 2 équipes

Donner des valeurs à trouver

Les équipes notent sur une ardoise/ tablette/ papier la valeur qu'elles pensent être juste.

L'équipe qui a la valeur la plus proche de la réponse gagne 1 point

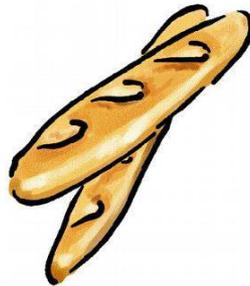
❑ Exemples :

- Quelle est la valeur du SMIC ?
- Combien de ménages touchent le SMIC en France (ou vivent en dessous du seuil de pauvreté?)
- Combien y-a-t-il de personnes mal logées en France ?
- Quelle est la part des enfants qui ne partent pas en vacances en France ?
- Combien y avait-il d'êtres humains souffrant de malnutrition dans le monde, en 2009?



🔗 Jeu de la baguette 🔗

- ❑ **Nombre d'animateurs** : 1
- ❑ **Nombre de participants** : 5 à 20 personnes
- ❑ **Objectifs** :
Faire prendre conscience de façon visuelle des inégalités de répartition des richesses mondiales.
- ❑ **Matériel**
1 baguette de pain
- ❑ **Durée de l'activité** :
10 à 20 minutes
- ❑ **Déroulement** :
On prend une baguette, 5 participants: chacun représente donc $1/5 = 20\%$ de la population mondiale: les 20% les plus riches, les 20% les plus pauvres, et les trois groupes intermédiaires.



La baguette représente les richesses mondiales, c'est-à-dire le PIB. Ici l'animateur peut préciser que ce jeu ne présente qu'une seule forme de richesse (PIB), celle de l'argent, mais qu'il existe bien sûr d'autres indicateurs pour définir richesse et pauvreté.

On demande ensuite aux participants d'évaluer quelle partie de la baguette on donne au plus riche et au plus pauvre.

Les 20% les plus riches reçoivent 82% de la baguette soit environ les 4/5ème de la baguette. On découpe ce qui reste du pain en deux morceaux et on re-découpe l'un des deux morceaux en 8. On donne un de ces 8 petits morceaux à la personne représentant les 20% de la population mondiale les plus pauvres. Les plus pauvres se partagent donc 1.2% de la richesse mondiale. Les derniers morceaux du pain sont redistribués aux trois catégories intermédiaires de façon équitable.

> Cet outil a été créé en 2004 par la [Fédération Artisans du Monde](#).

🌐 Jeu des chaises 🌐 (1)

- ❑ **Nombre d'animateurs** : 1 ou 2
- ❑ **Nombre de participants** : 12 à 50 personnes
- ❑ **Objectifs** :
 - Ce jeu permet de prendre conscience de façon vivante du développement inégal de la planète sur le plan économique, démographique et environnemental.
- ❑ **Matériel** :
 - Affichettes des cinq continents
 - Autant de chaises que de participants.
 - Cartons verts ou autres symboles environnementaux.
 - Un tableau.
- ❑ **Durée de l'activité** :
 - 30 minutes



Première étape : Répartition de la population mondiale

Dans un premier temps, l'animateur du jeu répartit les affichettes des cinq continents sur les murs de la salle.

Puis il annonce que l'ensemble du groupe constitue la population mondiale. Il peut dire ce que chacun des participants représente en nombre d'habitants. Ensuite, il demande aux participants de se répartir dans la salle. et de se regrouper sous les affichettes des continents de façon à représenter la répartition de la population mondiale.

Une fois que le groupe est stabilisé dans ses déplacements, l'animateur donne les chiffres réels, en citant leur source, et corrige la représentation de la répartition des habitants dans le monde. Il peut inscrire les chiffres annoncés au fur et à mesure de la séance sur le tableau.

🎲 Jeu des chaises 🎲 (2)

Deuxième Étape : Répartition de la richesse mondiale

Dans un deuxième temps, on s'intéresse à la répartition de la richesse mondiale symbolisée par les chaises. La richesse est représentée par l'indicateur du PIB.

L'animateur dit ce que chaque chaise représente en milliards de dollars. Après des négociations, le groupe répartit les chaises sous les affichettes.

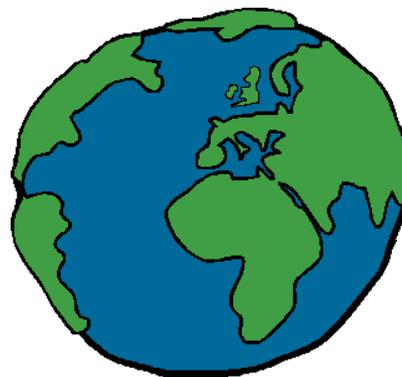
L'animateur donne ensuite les chiffres réels et corrige la représentation de la répartition des richesses.

Les participants doivent ensuite occuper toutes les chaises : s'étaler sur les chaises vides dans le cas des habitants des pays européens ou en Amérique du Nord, ou bien se regrouper et s'accrocher à un accoudoir dans le cas des Africains ou des Asiatiques ...

Troisième Étape : répartition de l'empreinte écologique

Important :

Il est important que l'animateur puisse ensuite donner des explications aux participants, notamment par des chiffres afin qu'ils puissent percevoir ce qu'est la réalité et comprendre les enjeux de cette réalité.



Le jeu des chaises a été créé par ITECO. Téléchargez et imprimez les documents :

<http://www.iteco.be/antipodes/s-e-jouer-des-inegalites-cinq/article/jeu-des-chaises>

📧 Jeu de la lettre 📧 (1)

📌 **Nombre d'animateurs :** 1

📌 **Nombre de participants :** 20 📧 30 personnes

📌 **Objectifs :**

Faire prendre conscience qu'une même réalité peut être perçue très différemment selon les personnes

📌 **Matériel**

10 morceaux de chaque lettre

📌 **Durée de l'activité :**

30 minutes



📌 **Déroulement :**

L'animateur explique l'histoire de *Xavier et Tabarlis*: Le premier, habitant de la planète terre, est parti visiter avec trois amis une autre planète où ils ont été accueillis par Tabarlis. De retour de voyage, Xavier écrit une lettre à son ami Vincent pour lui raconter son expérience. De son côté, Tabarlis écrit une lettre à son ami Verlias pour lui raconter l'accueil du groupe de terriens.

L'animateur a au préalable découpé les deux lettres en petits morceaux ([téléchargez les lettres / Lien en page suivante](#)), chaque morceau portant un numéro correspondant à son ordre d'apparition dans la lettre. On est donc en présence de 10 morceaux pour chaque lettre, numérotés de 1 à 10 ; on a ainsi deux numéros 1, deux numéros 2, etc.

📧 Jeu de la lettre 📧 (2)

Chaque numéro correspond à un épisode du voyage (l'arrivée, la rencontre, différentes anecdotes...),

Chaque participant se voit remettre un petit morceau d'une des deux lettres, et est ensuite invité à lire à voix haute son bout de lettre, en commençant par le numéro 1 de la lettre de Tabarlis, puis le numéro 1 de la lettre de Xavier, et ainsi de suite. Ainsi, les deux visions d'un même épisode (par exemple l'arrivée) sont immédiatement confrontées.

Quand tous les participants ont lu leur morceau, l'animateur résume et invite les participants à réagir sur les malentendus, les quiproquos et parfois les préjugés ou jugements qui peuvent bloquer la relation ou blesser les interlocuteurs.



Important :

Il est important que l'animateur puisse ensuite donner des explications aux participants autour des enjeux de la rencontre interculturelle, de l'importance de la remise en question et de la prise de recul sur les situations vécues.

Le jeu de la lettre a été créé par le CCFD.

Téléchargez et imprimez le jeu et les 2 lettres :

http://ccfd-terresolidaire.org/IMG/pdf/visa_cahier3_f5.pdf

👉 Jeu des positionnements 👈

❑ **Nombre d'animateurs : 1**

❑ **Nombre de participants**

10 👈 25 personnes

❑ **Objectifs :**

Inciter 👈 prendre position et susciter le d🗨bat sur un sujet pour d🗨passer certains clichés. Peut 👈tre utilis🗨 sur de nombreuses th🗨matiques : la souverainet🗨 alimentaire par exemple.

❑ **Dur🗨 de l'activité :**

30 minutes

❑ **D🗨batement :**

L'animateur demande aux participants de se placer tous face 👈 lui, puis il pr🗨sente les r🗨gles du jeu : il va 👈noncer une s🗨rie d'affirmations ou de questions 👈 vrai ou faux 👈 en lien avec la th🗨matique choisie.

👈 chaque assertion formul🗨e, chaque personne du groupe doit se positionner : 👈 la droite de l'animateur si elle est d'accord avec l'affirmation/pense qu'elle est vraie ; 👈 gauche, si elle n'est pas d'accord / pense qu'elle est fautive ; ou au milieu, en face de l'animateur, si elle n'a pas d'avis ou bien h🗨site sur la r🗨ponse.

Elle ne doit pas formuler oralement sa r🗨ponse, ni la justifier ou en discuter avec les autres personnes du groupe, mais doit simplement se positionner physiquement.

Apr🗨s chaque affirmation, une fois que toutes les personnes se sont positionn🗨es, l'animateur les questionne et les laisse s'exprimer : Pourquoi celles qui se sont positionn🗨es 👈 droite sont-elles d'accord avec l'affirmation ? Pourquoi celles 👈 gauche ne sont-elles pas d'accord ? Les autres h🗨sitent-elles ou n'ont-elles pas d'avis ?

En fonction du temps disponible, l'animateur laisse les personnes d🗨battre entre elles, demande des pr🗨cisions, fait reformuler les arguments qui ne pourraient pas sembler clairs, voire relance le d🗨bat. Puis il conclut en apportant des 👈l🗨ments de r🗨ponse.

Les participants se replacent face 👈 l'animateur, puis c'est reparti avec l'affirmation suivante, et ce jusqu'à 👈puisement de la liste d'affirmations !

Merci de votre participation !

Petits jeux ☐ mettre en place facilement - sans matériel – Solidarité locale

- Pyramide
- Que le meilleur gagne
- Unanimo
- Questions pour un champion
- La juste valeur

Création / adaptation :

> Sonia Camus et Lucille Marcelin

Jeux créés par des associations – avec matériel – Solidarité internationale

- Jeu de la baguette > Fédération Artisans du Monde
- Jeu des chaises > Association Iteco
- Jeu de la lettre > CCFD
- Jeu des positionnements

D'autres idées de jeux :

- <http://www.jeunes-vocations.catholique.fr/download/1-18429-0/fiche-interculturel-jmj-rio-2013.pdf>
- <http://www.starting-block.org/outils/sept-plus-sept>