



KIT

Pédagogique

2024

Comprendre la pauvreté pour mieux la combattre !

Introduction

Nous vivons dans un des pays les plus riches de la planète et pourtant l'écart se creuse de plus en plus entre les riches et les pauvres. Les enfants, tout autant que nous, sont spectateurs de cette contradiction, et en sont émus, meurtris ou révoltés, que cette injustice les touche directement ou qu'ils en soient témoins. En quête d'un sens à donner au monde, curieux et actifs, ils sont nombreux à vouloir agir pour une société plus juste. Comment ne pas les encourager ?



C'est toute l'ambition de ce dossier pédagogique, qui vise à connaître et comprendre la pauvreté et ses effets destructeurs, à combattre le rejet et le mépris entre enfants de toutes origines sociales et culturelles, et à favoriser l'amitié et la citoyenneté dans l'esprit de Tabori, le mouvement d'enfants d'ATD Quart Monde.

Jusqu'à présent, le dossier pédagogique était publié chaque année en lien avec la journée mondiale du refus de la misère du 17 octobre, dont il reprenait le thème pour l'aborder avec les plus jeunes. Désormais, depuis l'année 2024, nous faisons le choix d'**un dossier recentré sur les fondamentaux de ce refus de la misère et utilisable tout au long de l'année**. Sa trame est constituée de deux questions :

- **La pauvreté, c'est quoi ?**
- **Comment peut-on, ici et maintenant, à notre échelle, agir contre elle ?**

... qui se déclinent en 9 fiches d'activités, destinées aux enfants de 7 à 13 ans environ (dont plusieurs sont adaptables à un public adulte).



Comprendre la pauvreté pour la combattre !

Ces activités sont de différentes natures : réflexion sur la vie quotidienne et ses difficultés dans les lieux de vie des enfants, connaissance des droits et invitation à s'engager pour les défendre; jeux coopératifs ou de théâtre faisant appel aux émotions et donnant à ressentir et comprendre le monde et les relations humaines ; travaux manuels et créativité requérant une expression personnelle



Les différentes parties du dossier sont indépendantes et peuvent être abordées dans l'ordre que choisira l'enseignant ou l'animateur.

Une dixième fiche contient quelques activités ludiques adaptées aux plus jeunes (à partir de 4 ou 5 ans). Ce socle, basique, est complété par 3 autres fiches en lien avec le thème du 17 octobre de cette année, soit « La maltraitance institutionnelle ».

C'est en prenant conscience des droits de tous et en s'engageant pour eux que les enfants pourront contribuer à un monde meilleur, pour aujourd'hui et pour demain. C'est en se battant aux côtés des enfants que les adultes renforceront leur crédibilité aux yeux de ceux-là. Puisse ce dossier contribuer à la lutte commune pour défendre la justice et encourager à cultiver la paix. Nous vous souhaitons de beaux moments avec les enfants dans cette aventure !



Comprendre la pauvreté pour la combattre !

SOMMAIRE

Comprendre la pauvreté

1. Trois histoires vraies de Cécilia, Laura et Sandro
2. La démonstration de la baguette
3. « On n'est pas des machines »



Un autre regard sur la pauvreté

4. Valéria et les pierres dorées
5. Etre en colère et agir

Favoriser la rencontre

6. Jeux pour la rencontre et l'amitié

Créer une œuvre commune

7. L'arbre à souhaits
8. Un mobile pour tous, une place pour chacun !
9. Fabriquer un oiseau



1 Qu'est ce que la pauvreté ?

Trois histoires vraies de Cécilia, Laura et Sandro

Réflexion, discussion

Contexte et enjeux :

Le courage manifesté par les parents vivant dans la pauvreté est souvent enraciné dans l'espoir et le désir de donner une vie meilleure à leurs enfants. Ils font preuve d'une grande détermination pour saisir les occasions d'améliorer leur situation et celle de leurs proches.

Les enfants eux-mêmes mènent ce combat contre la souffrance causée par la pauvreté, même si cela reste souvent invisible pour la société. Voici une activité pour s'arrêter sur les difficultés et les forces de trois d'entre eux.

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les histoires de Cécilia, Laura et Sandro
- Prendre conscience de leur courage face à une vie difficile

Age : 6 à 12 ans

Durée : de 30mn à 60 minutes

Taille du groupe : 3 à 30 participants

Matériel : Imprimer les textes des récits de vie de Cécilia, Laura et Sandro



Comment jouer ?



Etape n°1

Chaque enfant se présente individuellement à l'écrit à l'aide de ce guide

- J'ai ... ans.
- J'habite àavec
- Ma maison est
- Les gens qui sont importants pour moi.....
- A l'école, j'aime bien
- Plus tard, je voudrais



Etape n°2

Chaque enfant se présente aux autres :

- Soit à l'oral, soit en lisant le texte qu'il/elle a écrit.
- Soit sous forme de jeu : on ramasse toutes les feuilles (avec l'accord de chaque enfant) et on en lit une au hasard, les autres devinent qui a écrit.



Etape n°3

Lecture des histoires de Cécilia, Laura et Sandro (ci-dessous)



Etape n°4

Réactions

Méthodes possibles



Par écrit

- Souligne d'une couleur les phrases de l'histoire qui montrent que cet enfant a une vie difficile.
- Souligne d'une autre couleur les phrases de l'histoire qui montrent que cet enfant fait les mêmes choses que d'autres enfants.



Par oral

Attention à ne pas mettre en difficulté des enfants qui disent ne pas avoir d'ami !

Quelques pistes de questions sur les expériences personnelles des enfants, (dans le cadre d'échanges en petits groupes, ou d'activité manuelle...)

Quelles sont les ressemblances avec toi ? Quelles différences ?

C'est quoi être amis ? :

- Est-ce que tu joues, ou parles avec tous les enfants que tu connais (dans ton école, ton voisinage...) ? Si non pourquoi ?
- Est-ce que c'est difficile pour toi d'aller vers certains enfants ?
- Comment peux-tu voir qu'un enfant a une histoire différente de la tienne (culture, famille, religion...)? Qu'est ce que tu en penses ?
- Est-ce que ça peut poser un problème pour être amis ? Est-ce que vous arrivez à vous en parler ?
- Te souviens-tu d'une situation où un enfant a été rejeté par un groupe d'enfants ou par un autre enfant ?

Ce qui permet de se connaître et d'être amis :

- Qu'est ce que tu aimes faire avec les autres enfants ? - Qu'est-ce que tu aimes chez tes amis ?
- Peux-tu nous raconter comment vous êtes devenus amis ? Est-ce que ça a été facile ?

L'HISTOIRE DE CÉCILIA

J'ai 11 ans.

J'habite en France dans un campement avec ma sœur Amanda et mes deux frères Raphaël et Denys, ma maman Nathalie et mon papa Denys.

Mon papa et ma maman font les poubelles, récupèrent des objets, des vêtements pour avoir un peu d'argent pour acheter de la nourriture.

Parfois je vais à l'école, parfois je reste à la maison pour m'occuper de mes frères et sœurs.

J'aime bien aller à l'école mais les enfants ne veulent pas me parler. Mais ma maîtresse, elle est gentille avec moi.

Nous sommes trop pauvres, on n'a pas d'eau, pas d'électricité.

C'est mon papa qui a construit le baraquement dans le campement.

Des fois on achète des bouteilles d'eau, des fois on en prend dans les bornes à incendie. Je sais déjà compter un peu.

A l'école j'apprends à écrire.

Maman nous achète parfois des beignets et j'aime beaucoup ça.

Dans le camp, il y en a qui ont des voitures mais nous on n'en a pas, alors on ne peut pas prendre beaucoup de choses à la fois dans les poussettes.

Moi je veux apprendre, je veux être agent de police pour que mon papa et ma maman vivent dans une maison.

L'HISTOIRE DE LAURA

J'ai 8 ans.

Je vais à l'école primaire. Elle n'est pas loin, c'est mieux pour ma maman. Elle vient nous conduire moi et mes frères Damien et Andro.

Mon papa et ma maman travaillent avec la poussette.

Ils récupèrent des choses et ils les vendent.

C'est mon papa qui a construit la maison.

Ma maman reste à la maison, elle appelle mon papa et va l'aider quand il en a besoin.

A l'école, j'aime beaucoup l'histoire. C'est beaucoup de travail. La maîtresse, elle me prend toute seule pour me faire travailler.

Plus tard, je voudrais peindre. Je voudrais faire de beaux dessins pour que les enfants soient heureux parce que moi j'aime bien dessiner.

L'HISTOIRE DE SANDRO

J'ai un frère de trois mois (Sébastien), une sœur de 4 ans (Rachel), ma maman et mon papa.

J'ai habité dans une maison où on avait l'eau, l'électricité et la douche. C'était bien. J'allais à l'école.

On a été expulsés de là, alors on est partis en Roumanie et puis on est revenus en France. Mon papa a construit une baraque mais c'est très dur.

Mon papa travaille dur à chercher des choses dans les poubelles.

Ma maman reste avec mon petit frère parce que c'est encore un bébé.

Ma maman nous achète du poulet pour faire la cuisine, j'aime beaucoup ça.

Ma sœur, elle est contente d'aller à la maternelle. C'est ma maman qui l'amène.

Mon ancienne maîtresse s'appelle Madame Saïd.

Je l'aime beaucoup, j'aime apprendre à lire, à écrire et à compter.

Je suis très content d'aller à l'école. Je veux travailler.

Je veux faire la police parce que je ne veux pas que les gens volent des choses.

2

Qu'est ce que la pauvreté ?

La démonstration de la baguette

Expérience, réflexion

Contexte et enjeux :

Les disparités en matière de répartition des richesses sont très fortes. Cette situation a de multiples répercussions sur la santé, l'espérance de vie, l'alimentation, tout comme sur l'éducation et la culture, en un mot sur le bien-être des gens. Cela pose la question de la justice sociale et de l'égalité de traitement des individus et des groupes humains sur la planète. La démonstration de la baguette de pain rend plus tangibles ces inégalités de répartition de richesse dans le monde.

Objectifs pédagogiques :

Prendre conscience des inégalités dans la répartition de la richesse au sein de la population mondiale.

Age : A partir de 10 ans

Durée : 30 min

Taille du groupe : de 5 à 30 participants

Matériel : Une baguette de pain et un couteau pour la couper, et si possible une carte du monde



Déroulement de l'activité



Temps 1

Demandez à **5 participants** de vous rejoindre. Chaque participant représente un cinquième, donc 20 % de la population mondiale : les 20 % les plus riches, les 20 % les plus pauvres, et les trois groupes intermédiaires.



Temps 2

Annoncez : « **Cette baguette de pain, c'est la richesse mondiale. À votre avis, j'en donne quelle part aux 20 % les plus riches ?** 20 %, 30 %, 40 % ? » La réponse est 82 %, puisque les 20 % de l'humanité les plus riches se partagent 82 % de la richesse mondiale. Coupez alors une part de la baguette correspondant à 4/5ème et donnez le morceau au participant qui représente les 20 % les plus riches.



Temps 3

Avertissez ensuite : « Il reste un peu moins de 20 % de la baguette, de la richesse mondiale, à répartir entre les 80 % de l'humanité restants. **Sur ces 20 %, combien j'en donne au cinquième de l'humanité le plus pauvre ?** ».

Coupez le reste de la baguette en deux morceaux (soit deux morceaux d'un dixième chacun), et découpez en huit l'un des morceaux, soit 1,2 % de la baguette... Donnez-le au participant qui représente les 20 % les plus pauvres. Il représente ainsi les plus de 1,2 milliards de personnes qui vivent avec moins d'un dollar par jour.

TEMPS D'ÉCHANGES POUR RÉFLÉCHIR SUR L'ACTIVITÉ

Entamez une discussion avec les participants par des questions ouvertes : « Que pensez-vous de cette répartition ? ».

Il peut être intéressant de confronter les idées des joueurs et des joueuses à la réalité, à leurs connaissances. Attirer l'attention des participants sur le fait que ce jeu s'intéresse à la population mondiale dans sa globalité et répartit la population uniquement en fonction de sa richesse, ou de sa pauvreté, sans prendre en compte sa localisation géographique. En effet, « Tous les asiatiques ne sont pas pauvres, tous les Européens ne sont pas riches ».

« Quelles actions peuvent être engagées, pouvez-vous donner des exemples ? »

Petit plus

- **Pays les plus riches** : Etats-Unis, Chine, Japon, Allemagne, Royaume-Uni, France, Inde, Italie, Brésil, Canada...
- **Pays intermédiaires** : Malaisie, Pakistan, Irlande, Grèce, Equateur, Ukraine, Liban, Lituanie...
- **Pays les plus pauvres** : Les Comores, Gambie, Guinée-Bissau, Cap-Vert, Djibouti, Libéria, Soudan du Sud, Burundi, Togo, Sierra Léone...



Deux vidéos

« Pourquoi existe-t-il des gens très riches et d'autres très pauvres ? » :

« Pourquoi les pauvres sont-ils plus touchés par les problèmes climatiques » :

3

Qu'est ce que la pauvreté ?

« On n'est pas des machines »

Réflexion à partir d'un dessin animé

Contexte et enjeux :

Beaucoup de travailleurs et travailleuses ont un travail qui ne leur assure ni revenu équitable, ni droits, ni protection sociale. Ce n'est pas un travail décent. Obtenir qu'il le soit pour tous est un impératif dans la lutte contre l'extrême pauvreté. Quand il est une source de dignité, le travail crée une base solide pour la paix, la justice sociale et une plus grande égalité entre les personnes. Pour aborder cette réalité avec des enfants et réfléchir à ce que recouvrent inégalités et injustices dans le travail, voici une activité basée sur un petit dessin animé.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre qu'il existe des inégalités dans le monde du travail : tout le monde n'a pas accès à un travail décent
- Prendre conscience qu'il est possible d'agir pour faire évoluer les choses et faire tomber ces inégalités
- Découvrir l'économie sociale et solidaire

Age : Pour les 7-12 ans

Durée : 1 heure

Taille du groupe : 3 à 30 participants

Matériel : Film « [Paola la poule pondreuse](#) » et matériel de projection



Déroulement de l'activité



Temps 1

Visionner le petit film

« Paola, la poule pondeuse ». Ce film d'animation, réalisé par des enfants, montre l'évasion d'une petite poule élevée en « batterie » vers la campagne. Avec tendresse et humour, il permet d'aborder le thème des conditions difficiles de travail.



Temps 2

Demander le ressenti des enfants

Faire émerger leurs commentaires. Poser quelques questions pour entamer un petit débat : « Si vous viviez au pays des poules, aimeriez-vous travailler dans ce type d'usine ? Pourquoi ? Auriez-vous fait la même chose que Paola? » .



Temps 3

Présenter ces situations de travail

✦ « Je m'appelle Fatou, j'ai 45 ans et j'habite en banlieue parisienne. Je fais des ménages dans des bureaux à l'autre bout de la région parisienne. Je me lève tous les matins à 4h30, je prends un bus et le métro à 5H30 et j'arrive à 6H30 au travail. Je dois aspirer une vingtaine de bureaux, vider les poubelles, nettoyer les surfaces, faire tout cela rapidement car je dois avoir fini avant l'arrivée des employés à 8H00. Puis je repars chez moi et quand j'arrive, je me repose à peine car je dois aller chercher les enfants à l'école à 11H30 pour le déjeuner. La cantine est trop chère pour nos revenus. Et le soir, je fais le ménage à l'école. Quand je rentre à la maison, je dois encore m'occuper du repas. Je suis épuisée et j'ai souvent mal au dos. J'aimerais avoir un peu plus de temps pour voir mes enfants. »

✦ « Je m'appelle Sylvie, j'ai 38 ans. Je travaille comme ouvrière depuis l'âge de 18 ans dans une usine de textile dans le Nord de la France qui fabrique des pantalons. L'usine est en difficulté à cause de la concurrence internationale. Ces dernières années, on nous a demandé de travailler toujours plus, mais même avec les heures supplémentaires, j'ai du mal à finir le mois. A force de respirer la poussière des machines à coudre, j'ai des problèmes aux poumons. Je m'inquiète pour l'avenir, le patron nous a annoncé que l'usine fermerait l'an prochain, on a entendu dire qu'il allait créer une autre usine en Asie : il paraît que là-bas ça coûte moins cher de fabriquer un pantalon. Et nous alors, qu'est ce qu'on va devenir ? Comment je vais payer les études de mon fils ? »

✦ « Je m'appelle Patrick, j'ai 40 ans. Avant, je travaillais dans une grande ferme comme employé agricole. Je semais des céréales sur une grosse machine. Mais le patron n'avait plus de quoi payer ses employés car toutes ces machines et ces engrais, ça coûte cher. Il nous a licenciés. J'ai pu retrouver du travail dans une coopérative, où on cultive fruits et légumes en agriculture biologique. On prend les décisions ensemble. On a décidé de vendre nos produits sur le marché local et on a rejoint une AMAP (« association pour le maintien d'une agriculture paysanne »). Les gens nous achètent les paniers toute l'année au même prix, quelle que soit la récolte, ça nous permet d'avoir des revenus fixes et d'investir sans nous endetter. En plus, on fait la connaissance des clients, c'est sympathique. »

✦ « Je m'appelle Jacques, j'ai 58 ans et je répare des ordinateurs d'occasion dans une petite entreprise sociale et solidaire. J'ai enchaîné les petits boulots toute ma vie, dans l'intérim, comme maçon ou autre, avec des périodes de chômage et de galère. L'entreprise où je travaille, elle est vraiment différente de ce que j'ai connu. Dans notre atelier informatique, nous décidons ensemble. Les salariés sont tous embauchés en CDI. Quand quelqu'un est absent, au lieu de lui mettre la pression, on prend de ses nouvelles et on cherche à le soutenir s'il traverse des difficultés. On organise aussi des sorties culturelles en famille. Cela crée des liens très forts. Tous les ans, nous partons un week-end à la mer ou dans une région de France. Quand on raconte ça aux gens, ils nous disent : vous êtes riches. Mais c'est notre entreprise qui paye et nous versons une participation de 1 euro. On peut aussi proposer des projets, moi j'ai créé un potager. Avoir une parole libre, sans avoir peur de se faire virer, être accepté comme on est, c'est pas courant dans l'entreprise. Comme tous les collègues savent que je suis le plus ancien, ils viennent automatiquement me demander conseil. Ce que j'ai appris, je le transmets aux autres. C'est important de transmettre. »

TEMPS D'ÉCHANGES POUR RÉFLÉCHIR SUR L'ACTIVITÉ

Quelle est la différence entre ces situations ?

- **Qu'est ce qui rend le travail pénible pour Fatou et Sylvie ?** Quelles sont les conséquences pour la santé, les revenus, l'avenir ? Expliquer que ces situations d'inégalités existent partout dans le monde.
- **Qu'est-ce qui rend le travail agréable pour Patrick et Jacques ?** (circuits courts, prix fixes, sécurité des débouchés ou de l'emploi avec le CDI, organisation démocratique, bien-être au travail : se sentir utile, respecté, contribuer, échanger...).
- **Présenter le fonctionnement de l'économie sociale et solidaire** (voir ci-dessous). Au niveau du commerce mondial, l'alternative pour créer des emplois décents, c'est le commerce équitable.

Sources

- [Mallette équitable coéditée par Oxfam et Miel Maya Honing](#)
- [Portrait de Jacques : entreprise TAE \(Travailler et apprendre ensemble\)](#)



Prolongement

“L'économie sociale et solidaire” est un modèle d'entreprise qui remet l'humain au cœur de l'économie en mettant l'accent sur la coopération et la solidarité et non sur la concurrence entre les individus. Elle prône une gouvernance respectueuse de tous les salariés, orientée vers une prise de décision la plus démocratique possible. Les activités ne visent pas l'enrichissement personnel mais le partage et la solidarité pour une l'économie respectueuse de l'homme et de son environnement, durable et inclusive.

4 Un autre regard sur la pauvreté

Valéria et les pierres dorées

Réflexion, débat, jeux, théâtre forum, écriture, dessin

Contexte et enjeux :

Vivre dans la pauvreté, c'est vivre des souffrances physiques, mentales et émotionnelles intenses, accompagnées d'un sentiment d'impuissance à y faire quoi que ce soit.

Voici l'histoire d'une petite fille qui a traversé des moments de rejet et d'exclusion. Son histoire donne à ressentir et à réfléchir.

Objectifs pédagogiques :

Comprendre ce qu'est l'exclusion, chercher comment l'empêcher, réfléchir ensemble

Age : 8- 12 ans

Durée : On peut mener cette activité en deux séances de 1h / 1h30

Taille du groupe : 3 à 30 participants

Matériel : Papier, crayons

Pour le théâtre forum : un cartable, des lunettes, un foulard, un chapeau, une blouse blanche, des casquettes

Pour le jeu : 5 ou 6 enveloppes, un foulard

VALÉRIA ET LES PIERRES DORÉES

✦ Par un beau matin de printemps, une sympathique et énergique grand-mère gravit tout essoufflée la colline qui mène à notre maison. Dans son cabas, elle porte un trésor : cinq petits cailloux tout ronds et dorés.

Arrivée dans la cuisine, elle pose tout doucement les cinq pierres sur la grande table, s'assied et se met à raconter :

« j'apporte ces cinq pierres de la part de mes petits-enfants, Valeria, Rachel, Marco, Michelle et Roxana. L'idée de les peindre en or, c'est Valeria qui l'a eue. Parfois dans la vie –si on sait regarder– des cailloux gris deviennent des pépites d'or et des crapauds verts se transforme en prince ou en princesse.

Quand Valéria est venue au monde nous avons tous eu très peur pour elle. Sa naissance avait été très difficile. Allait-elle vivre ? Rien n'était moins sûr. Heureusement, en quelques jours tout s'était arrangé... Non, pas tout... Ses yeux étaient restés pratiquement aveugles. Dès ses premières respirations, je me suis sentie très proche de Valeria. Je voulais qu'elle ait une belle vie car je sais, moi, ce que veut dire lutter dès sa plus tendre enfance. Je suis née dans une famille très très pauvre...

Les médecins n'ont rien pu faire, si ce n'est lui prescrire des lunettes. Ainsi, toute petite déjà, Valeria portait sur son nez des verres énormes, comme des fonds de bouteille. Plus elle grandissait, plus elle en était malheureuse.

Quand elle est rentrée à l'école, ça a été pire encore. Tout le monde s'est moqué d'elle. Ses camarades disaient qu'elle ressemblait à un serpent à lunettes, à une grenouille...

Un jour, quelques-uns ont écrit en grand, à la craie, sur le mur de l'école : « Valeria = œil de crapaud ». Valeria est arrivée en larmes à la maison. Son papa l'a prise dans ses bras et a tenté de la consoler, sans succès. Elle hurlait de rage et de chagrin et elle a brisé ses lunettes en 1000 morceaux en les envoyant voler à travers la chambre !

Son père, ému de cette immense tristesse, a pris un seau d'eau, une brosse et s'est mis en route vers l'école. Là, il a frotté frotté le mur jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune trace des mots qui avaient blessé Valeria. Le mur n'avait jamais été aussi propre !

Mais en classe, rien ne changeait. Valeria y retournait, sans ses lunettes de malheur. Mais comme elle n'y voyait rien, elle bousculait sans cesse ceux qu'elle croisait, leur marchait même parfois sur les pieds. Elle ne pouvait plus lire ce qui était écrit au tableau et, quand elle regardait dans ses livres, tout devenait flou et n'avait plus aucun sens.

Les autres enfants pensaient qu'elle faisait exprès d'être si empotée et ils disaient qu'elle était bête. Bête comme une vache, un mouton ou une poule !

Plus ses camarades la traitaient de la sorte, plus Valeria souffrait et plus ses notes dégringolaient. Il y avait bien Britt et Yvan qui tentaient de prendre sa défense, mais seuls devant les autres, ils n'osaient pas trop.

VALÉRIA ET LES PIERRES DORÉES

Certains matins au réveil Valeria avait mal au ventre. Le lendemain, c'était la tête qui la faisait souffrir... Tous les moyens étaient bons pour ne pas retourner à l'école, même se recroqueviller sous le lit pour qu'on l'oublie.

En apprenant tout cela, mon cœur de grand-mère était bouleversé. C'était trop injuste. Alors j'ai pris mon courage à deux mains, et je suis allée frapper à la porte de l'institutrice, puis à celle du directeur de l'école : « vous devez nous aider ! Vous devez aider Valéria à retrouver la joie de vivre, la joie d'apprendre. Elle souffre depuis trop longtemps ! » Alors Valéria est allée à l'hôpital et les médecins ont conclu qu'il lui fallait une nouvelle paire de lunettes, très jolie, avec des verres spéciaux bien sûr, mais moins épais. Cela allait coûter bien plus cher, mais il fallait s'arranger... Mais était-ce suffisant ? À quoi peut bien servir la plus jolie paire de lunettes, si derrière il y a deux yeux qui ont peur ? »

La grand-mère s'arrête un instant pour boire son thé et pense à tous ces enfants qui, comme Valeria, ont peur d'affronter le regard moqueur des autres. Des regards comme des flèches empoisonnées qui visent le cœur. Elle reprend : « Oui, c'est par crainte que les yeux de Valeria se sont comme cachés dans le noir. Ils se sont enfoncés un peu plus dans leur cavité, se sont crispés, ont perdu encore quelques degrés de lumière. Ils n'ont plus eu le courage de voir, si peu que ce soit, le monde en face. Je crois que son institutrice a bien compris qu'il fallait encore autre chose qu'une jolie paire de lunettes pour que Valeria retrouve son sourire. Alors, un soir dans sa classe, elle a rassemblé tous ses élèves et leurs parents et elle leur a raconté l'histoire de Valeria, depuis le jour de sa naissance jusqu'au moment où elle s'est cachée sous le lit pour échapper à l'école.

Elle a raconté tout simplement sans même insister sur l'épisode : « Valeria= œil de crapaud ». Les gribouilleurs n'étaient déjà pas très fiers !

Et c'est en silence que tout le monde est reparti à la maison. Depuis, jour après jour, les choses ont changé. Britt et Yvan, les premiers, se sont rapprochés de Valeria. Ils ont appris à mieux se connaître, à se comprendre, à rire ensemble...

Ainsi, petit à petit, l'amitié a retrouvé sa place au milieu des enfants et Valeria son beau sourire et sa joie de vivre. Ses notes se sont améliorées encore et encore. Finis les zéros.

VALÉRIA ET LES PIERRES DORÉES

Mais le plus extraordinaire dans tout cela, c'est que, depuis, elle voit plus clair. Dans ses yeux la lumière est revenue.

Voilà l'histoire de ma petite fille, Valeria, qui aujourd'hui a enfin des amis. J'ai voulu vous la raconter pour que vous compreniez un peu mieux le message qui accompagne les cinq pierres dorées que je vous apporte aujourd'hui. »

La grand-mère me tend alors une feuille de papier, sur laquelle Valeria a écrit : « je voudrais que ces pierres dorées soient pour une couronne de prince. Dans un conte, j'ai lu qu'un crapaud s'était transformé en prince simplement parce que quelqu'un l'avait aimé. »

(extrait du récit « Les cinq pierres dorées », tirée du livre « Mon cœur est dans ce caillou » de Noldi Christen)

Déroulement de l'activité



Lire la première moitié du texte avec les enfants, (jusqu'à : «... Pour qu'on l'oublie. »).

Temps 1

Découvrir l'histoire

«Voici les questions qui ont été inventées par des enfants de 11 écoles en Belgique pour aider leurs camarades à comprendre :

- Que porte la grand-mère dans son cabas ?
- Combien de petits-enfants a la grand-mère de Valeria ?
- Comment s'appellent-ils ?
- Depuis quand Valeria porte-t-elle des lunettes ?
- Comment étaient les verres de lunettes ?
- Qu'est-ce que les enfants ont écrit sur le mur de l'école ?
- Qui a frotté le mur ?
- Où se cache Valeria pour échapper à l'école ?



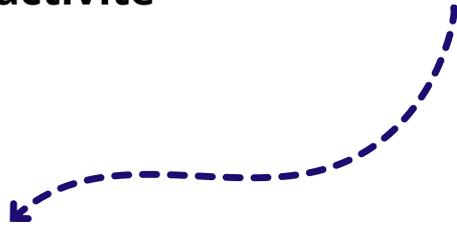
Temps 2

S'identifier aux personnages - Théâtre forum

- Demander aux enfants d'inventer la fin de l'histoire de Valeria.
- Mettre à disposition des enfants des accessoires qui identifient chaque personnage : un cartable pour l'enseignant, des lunettes pour Valeria, un foulard pour la grand-mère, un chapeau pour le papa, une blouse blanche pour le médecin, des casquettes pour les autres enfants.

Un enfant accepte de jouer Valeria, il met les lunettes. D'autres enfants mettent des casquettes et se moquent de Valeria. À la fin de cette scène, le meneur de jeu propose de rejouer le tout et convie les autres enfants à intervenir à des moments clés où ils pensent pouvoir dire ou faire quelque chose qui infléchirait le cours des événements. Chaque enfant peut prendre un accessoire pour jouer un des personnages et donner une solution ou un avis. (La grand-mère, le papa, l'enseignant, le médecin, Valeria elle-même, les copains etc.). La scène peut être jouée plusieurs fois et chacun peut changer de rôle quand il le souhaite, en prenant garde que tous les enfants aient pu, à un moment ou un autre, entrer en scène. Après le théâtre forum, les enfants peuvent récapituler les solutions imaginées pour que la vie de Valeria soit meilleure. Ils peuvent dire ce qui a marché ou pas. Pourquoi. Ils peuvent se demander si le comportement des personnages a changé.

Déroulement de l'activité



Temps 3

Réagir et débattre

- Que peut choisir de faire Valeria ?
- Que faudrait-il pour que Valeria retrouve la joie de vivre et d'apprendre ?
- Qui pourrait intervenir ?
- Quelles sont les raisons pour lesquelles on rejette quelqu'un ?
- quelles sont les conséquences de nos attitudes de rejet sur les personnes rejetées ?
- Avez-vous déjà essayé de vous rapprocher de quelqu'un qui était rejeté par d'autres ?
- Comment avez-vous fait ?
- Quelles difficultés avez-vous rencontrées ?
- Qui peut vous aider ?
- Qu'arrive-t-il quand on change de regard ? Quand on prend le temps de chercher à comprendre les situations ?



Lire la fin du texte avec les enfants

Temps 1

Découvrir l'histoire

Dessiner pour comprendre

- Valeria est triste que tout le monde se moque d'elle. Elle casse ses lunettes et devient encore plus maladroite. Pour imaginer ce que devait penser et ressentir Valeria, les enfants utilise la main avec laquelle ils n'écrivent pas d'habitude pour dessiner un enfant qui est triste, puis avec l'autre main un enfant heureux qui sourit.

Déroulement de l'activité



Temps 2

S'identifier aux personnages

Le papa de Valéria a effacé les méchants mots sur le mur de l'école. Les enfants dessinent ou écrivent au tableau ce qu'ils mettraient à côté du nom de Valeria à la place de ce que son père a effacé. Imaginer et illustrer un poème de six lignes, commençant par chacune des lettres du mot amitié.



Temps 3

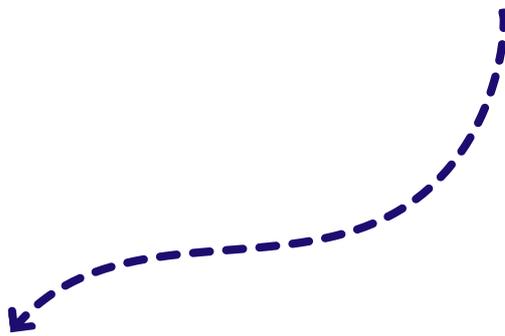
Réagir et débattre

- Que diriez-vous au papa de Valeria ?
- Pourquoi Valéria n'a-t-elle pas d'amis ?
- Que diriez-vous à Valeria pour la consoler ?
- Quelles solutions proposeriez-vous pour que Valeria retrouve ses camarades ?
- Comment à votre avis les grandes personnes peuvent aider les enfants ?
- Vous arrive-t-il de vous sentir triste et seul comme Valeria ? Que font vos copains pour vous aider ?
- On dit que Valeria a été humiliée. Un enfant nous a dit que cela voulait dire « faire tomber quelqu'un par terre avec des mots ou de la violence ». Avez-vous une solution pour ne pas humilier les autres ?
- Connaissez-vous des enfants qui sont différents de vous ?
- Peuvent-ils vous apprendre quelque chose ?
- En classe qu'est-ce qui aide le plus à apprendre ? Et qu'est-ce qui empêche d'apprendre ?

- Que peuvent faire les enfants pour aider leurs copains à comprendre ?
- Inviter les enfants à poser un regard sur des situations identiques qui se passent autour d'eux sans toutefois identifier ou nommer des personnes précises dans la classe ou dans l'école.
- Comment peut-on aborder ces situations avec un regard positif ?
- Comment faire pour passer d'une situation de rejet à une situation où l'on découvre les qualités de l'autre ?
- Donner des exemples de situations où notre regard a changé envers des personnes rejetées. S'assurer de mettre en valeur également des expériences positives de jeunes ayant changé le regard dans une situation où se vit le rejet.



Temps 4



Jouer ensemble

- **Redonner le sourire à Valeria**

On s'assoit en cercle. Un des enfants se met au milieu, debout, choisit quelqu'un et lui dit : « Valeria, mon amie, s'il te plaît, souris moi ». Valeria doit dire : « mon ami, je ne peux pas sourire ». Lorsqu'elle dit cette phrase, si elle sourit ou se met à rire, elle prend la place de celui qui était au milieu. Si Valeria ne sourit pas, le joueur essaye de faire sourire une autre Valeria. Celui qui est au milieu peut tout faire pour la faire sourire mais sans la toucher.

- **Se mettre dans la peau de Valeria et de ses amis**

Les enfants sont par deux. L'un d'entre eux ferme les yeux et le deuxième conduit son camarade sans prononcer de parole. Ils changent de rôle.

Faire le jeu une première fois sans autre consigne, puis inviter les enfants à s'exprimer sur leurs impressions. Réfléchir sur l'inconfort de la position de l'aveugle qui n'a pas la possibilité d'aller où il veut. Refaire le jeu en ajoutant la consigne que l'aveugle choisit son itinéraire et ses actions, tandis que son accompagnant se borne à lui éviter tout heurt, toujours dans le silence.



- **Histoire de mots**

Quelques enfants choisissent cinq ou six mots de l'histoire qui sont importants. Les autres se mettent en équipe. Chaque équipe reçoit une enveloppe avec les mots (tous les mêmes) chaque équipe doit faire une histoire sans faire d'énumération. Elle doit avoir une suite logique et intégrer tous les mots de l'enveloppe. L'équipe peut choisir de jouer une mini pièce de théâtre ou simplement de raconter l'histoire. Les enfants qui ont choisi les mots peuvent également ajouter un mot de leur choix pour voir comment chaque histoire sera modifiée en fonction de ce mot. Il n'est pas nécessaire de faire de concours, mais simplement de faire remarquer aux jeunes que chaque équipe a fait une histoire très différente, tout en ayant les mêmes mots.

5 Un autre regard sur la pauvreté

Etre en colère et agir

Réflexion, initiative

Contexte et enjeux :

Toute personne dispose d'un pouvoir sur la vie qu'elle mène, mais ce pouvoir peut être paralysé parce qu'on ne lui demande jamais ce qu'elle veut, parce qu'on ne lui manifeste jamais qu'elle est capable de prendre une décision, parce qu'on décide à sa place La pauvreté entraîne un manque de contrôle sur sa propre vie, et la perte de contrôle peut saper les chances de sortir de la pauvreté, tout en créant un sentiment d'insécurité et de peur. L'objectif de cette activité est de provoquer une prise de conscience individuelle et collective pour convaincre chacun des participants qu'il est capable d'agir à son niveau et en lien avec ses camarades pour refuser ce qui lui paraît néfaste et faire ce qui lui semble meilleur pour lui, les autres, ou les deux !

Objectifs pédagogiques :

- Prendre conscience que la colère et l'indignation peuvent être constructives
- Nommer des situations d'indignation.
- Définir un objectif collectif.
- Agir.

Age : 7-12 ans

Durée : 30 minutes

Taille du groupe : 3 à 30 participants

Matériel : Paquet de Post-it

Déroulement de l'activité



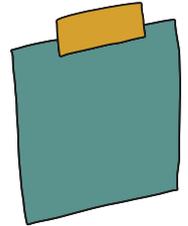
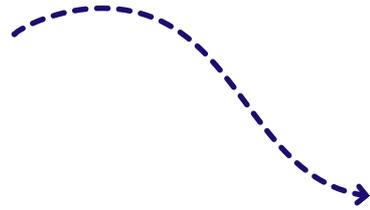
Temps 1

Individuellement

- Nommez une situation d'indignation, une chose qui vous met en colère, que vous ne trouvez pas normale, même petite, écrivez-la sur un Post-it et collez-la au mur.

Ensemble

- Lisez les situations d'indignation affichées.
- Choisissez collectivement une de ces situations.



Temps 3

Individuellement

- Ecrivez sur un Post-it, ce qui vous met en colère dans cette situation.

Ensemble

- Faites un remue-méninges pour trouver des actions créatives qui permettent de dénoncer les situations d'indignation

La colère et l'indignation peuvent être bénéfiques, car elles relèvent d'une prise de conscience et d'un désir de changement !

Déroulement de l'activité

Petit plus

- Certains ont écrit à un journaliste de la presse jeunesse pour lui dire qu'il n'était pas d'accord sur la façon dont il parle de certains enfants et de leurs parents.
- D'autres ont écrit une charte avec leur enseignant parce que la vie dans la classe était difficile, avec beaucoup de violences et des enfants toujours mis de côté.
- D'autres encore ont écrit au maire de la ville pour lui signaler qu'un de leurs copains avait été expulsé de son logement et vivait dans une chambre d'hôtel minuscule avec sa famille et qu'ils trouvaient cela très injuste.



6 FAVORISER LA RENCONTRE

Jeux pour la rencontre et l'amitié

Jeu, réflexion, attention, connaissance de soi, coopération

Contexte et enjeux :

Il y a des manières d'être et de vivre qui sont contraires à l'exclusion et aux injustices : apprendre à se connaître, coopérer, agir ensemble, résister à l'exclusion, pouvoir être fier de soi. Il y a aussi des jeux de société qui, au-delà de leur aspect ludique, font appel à nos émotions, nos capacités de toutes sortes, notre rapport à l'autre, notre réflexion.... et sont l'occasion de vivre et de penser émotions et décisions très variées, et de s'essayer à des « manières d'être ». On joue « pour de faux » car on n'est pas dans la réalité de la vie, mais on joue « pour de vrai » car on est dans la vérité de nos sentiments. En cela, les jeux peuvent être de précieuses leçons de vie. En voici quelques-uns.



Les dominos

Jeu pour apprendre à se connaître

Objectifs de l'activité :

Découvrir quels sont mes points communs avec d'autres

Age :

6-12 ans

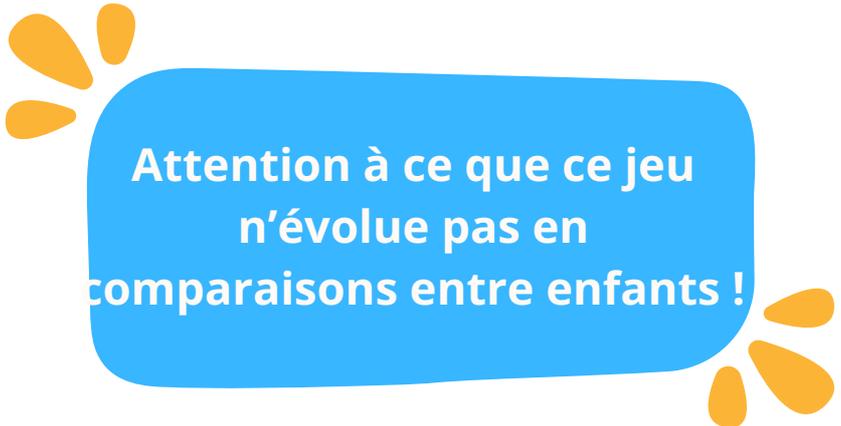
Nombre :

De 8 à 30 participants

Matériel :

Aucun en particulier

Déroulement de l'activité



Attention à ce que ce jeu
n'évolue pas en
comparaisons entre enfants !

Petit plus

Les participants sont assis en cercle. L'animateur explique qu'ils ne sont pas placés par hasard, mais comme des dominos ; ils ont donc un point commun avec leurs voisins. Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (par exemple des vêtements de la même couleur), dans un second temps un élément invisible (par exemple, un goût, un loisir commun...).

L'animateur laisse quelques minutes pour que chacun trouve un point commun avec son voisin de droite et un autre avec son voisin de gauche. Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : « Avec...(prénom du voisin de gauche), nous avons comme point commun... » Ensuite tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.

Sources

- « Jeux coopératifs pour bâtir la paix », éditions Chronique sociale



Les trésors

Jeu pour être fier de soi



Objectifs de l'activité :

Présenter un aspect de sa personnalité aux autres.

Age :

6-12 ans

Nombre :

De 5 à 30 participants

Matériel :

Objets variés apportés par l'animateur (un ballon, une console, un livre, un animal-jouet, une moto miniature, un cœur....) la collection d'objets peut être complétée par des photos ou des images.

Déroulement de l'activité

L'animateur demande à chaque participant de choisir un objet qui lui plait beaucoup. Ensuite, chacun montre celui qu'il a choisi et explique son choix aux autres.

Sources

- « Jeux coopératifs pour bâtir la paix », éditions Chronique sociale



Jeu des lignes

Jeu pour être fier de soi

Objectifs de l'activité :

Réaliser que nous voyons de la compétition là où il n'y en a pas.

Age :

à partir de 8 ans

Durée :

10-20 min

Nombre :

De 8 à 30 participants

Matériel :

Aucun

Déroulement de l'activité

Les participants forment deux lignes, la 1 et la 2, en face l'une de l'autre, de chaque côté d'une pièce.

Le meneur de jeu donne la même consigne de jeu à chaque groupe, séparément, sans que l'autre groupe ne l'entende.

Consigne : Chaque joueur de la ligne 1 a pour objectif de faire venir le joueur de la ligne 2 qui se trouve en face de lui, de son côté de la pièce.

Les joueurs de la ligne 2 doivent faire de même : chaque joueur de la ligne 2 a pour objectif de faire venir le joueur de la ligne 1 qui se trouve en face de lui, de son côté de la pièce.

A haute voix, on annonce : vous devez tous réussir votre objectif. Vous avez le droit de vous parler !

La solution serait simplement d'échanger leurs places, pourtant spontanément c'est un jeu de force qui s'engage : le plus fort réussit à tirer l'autre vers son propre objectif. La plupart des groupes commenceront d'abord par se disputer d'une manière ou d'une autre.

Au bout de quelques minutes, quand les lignes ont bougé, on arrête le jeu et on demande : avez-vous atteint votre objectif ? Les uns vont répondre oui, les autres non.

On redit la consigne : les deux doivent remplir l'objectif. Comment y arriver ensemble ? Reprenez vos places initiales et réfléchissez : comment faire pour que vous gagniez tous ?

Normalement, les enfants comprennent qu'ils doivent juste échanger leur place, donc collaborer.



Le crayon coopératif

Jeux pour résister à l'exclusion



Objectifs pédagogiques :

Communiquer et s'organiser pour atteindre un objectif commun

Durée :

10 à 20 minutes

Age :

6 à 12 ans

Nombre :

3 à 10 participants

Matériel :

Pelotes de laine ou bobines de ficelle (plus résistantes), stylo, bouteille en verre

Préparation du jeu

Nouer des bouts de ficelle autour d'un stylo. Il doit y avoir autant de bouts de ficelle que de joueurs, et tous les bouts doivent être d'une longueur semblable. Plus il y aura de joueurs, plus les bouts de ficelles devront être longs.

Déroulement de l'activité

Placer la bouteille dans un endroit central et faire un cercle autour avec tous les joueurs. Chaque participant saisit un bout de ficelle rattaché au stylo, de telle sorte que le stylo se retrouve en l'air au-dessus de la bouteille.

Le but du jeu est de faire entrer le stylo dans le goulot de la bouteille. Pour cela, les joueurs devront tirer sur leurs bouts de ficelle en se coordonnant.



Créer une œuvre commune

L'arbre à souhaits

Réflexion, initiative, jeux

Contexte et enjeux :

Refuser la misère, c'est aussi refuser de voir notre terre s'abîmer, permettre à chacun d'y trouver sa place et de contribuer au bien-être de tous.

Ces questions touchent particulièrement les enfants car ils portent en eux de façon naturelle cette sensibilité. En réalisant cet arbre à souhaits, ensemble et sur une longue durée, ils pourront, à leur échelle, participer à faire bouger les lignes.

Objectifs pédagogiques :

- **Sensibiliser** les enfants à ce qui peuple notre planète (les êtres humains, les animaux, les plantes) et découvrir comment sont reliés ces êtres vivants entre eux.
- **Faire émerger la réflexion** et l'expression des enfants sur cette question : de quoi avons-nous besoin pour être heureux sur cette terre ?
- **Réfléchir** avec eux aux façons possibles de prendre soin des êtres et de la nature.
- **Développer la créativité** de chaque enfant par la réalisation de l'arbre à souhaits.

Age : 6 à 12 ans

Durée : Tout le long de l'année scolaire

Taille du groupe : 3 à 30 participants

Matériel : 2 morceaux de carton de taille A3 (dimensions 42 x 29,7 cm)
Une feuille de papier A3 pour le patron (dessin de l'arbre)
Une paire de ciseaux
Quelques cure-dents (en bois) très utiles
Peinture, feuille de « canson » pour décorer et écrire les messages,
matériaux de récupération (bouts de papier couleur, journaux, tissus...), fil « de pêche » pour accrocher les messages, papier origami...

Déroulement de l'activité

Réalisation de l'arbre à souhaits

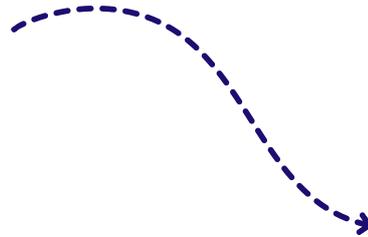
Les enfants se mettent à 2 ou 3 pour faire un arbre ; leur rappeler que sur la planète il n'y a pas deux arbres identiques.

Les Inviter à imaginer « une magnifique forêt porteuse d'espérance »



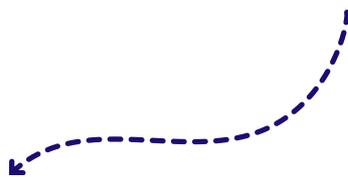
Etape 1

Dessiner un arbre sur une feuille A3 ;
L'utiliser pour le reproduire avec un crayon
sur 2 morceaux de carton.



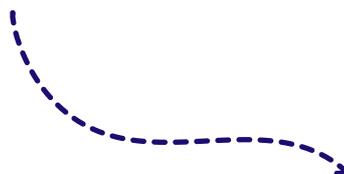
Etape 2

Découper les deux cartons suivant le tracé
effectué à l'étape précédente afin de créer
2 silhouettes d'arbre.



Etape 3

Réaliser une encoche sur le tronc de
chaque silhouette : sur le premier, une en
partant du bas du tronc (jusqu'à la moitié)
; Sur le second, une en partant du haut du
tronc (jusqu'à la moitié).



Etape 4

Monter l'arbre, en insérant les encoches
l'une dans l'autre. Voilà le résultat.

Déroulement de l'activité



Étape 5

Peindre, décorer en laissant libre cours à l'imagination. Les souhaits pour la planète peuvent être, par exemple :

- Collés sur les feuilles, fleurs (en papier) ;
- Suspendus par un fil de pêche. Le cure-dent est très pratique pour faire des trous dans l'arbre afin de passer le fil.

Résultat !

Des arbres dans leur élément naturel.





Créer une œuvre commune

Un mobile pour tous, une place pour chacun !

Réflexion, initiative, jeux

Contexte et enjeux :

Nous vous proposons de créer un mobile décoratif. Ce mobile sera un support qui permettra d'exprimer les particularités de chacun. Chacun doit trouver sa place. Participons tous pour trouver un équilibre !

Objectifs pédagogiques :

- **Construire une œuvre collective** en prenant conscience que la contribution de chaque enfant est attendue pour trouver l'équilibre du mobile.
- **Favoriser la coopération** entre enfants pour construire les mobiles.
- **Permettre l'expression personnelle** de chaque enfant à travers la construction d'une partie du mobile, avec ses particularités, ses bons côtés et ses moins bons côtés. On ne peut dire en même temps qu'on fait « une oeuvre collective » et « un mobile individuel ».....

Compétence développées

- **Organisation et coopération**
- **Expression orale** : échanger et débattre

Age : 8-13 ans

Durée : 1 à 2 heures

Taille du groupe : 3 à 30 participants

Déroulement de l'activité



Pensez à protéger les mobiles en les plastifiant, au cas où ils seraient exposés à l'extérieur.



Conseils pédagogiques :

- Cette activité peut être l'occasion de **favoriser la coopération entre des enfants qui se connaissent peu et/ou se comprennent mal**. (exemple : fabriquer en binôme un mobile qui se rattache ensuite au mobile collectif).
- Le mobile peut permettre de **décorer une pièce** dans laquelle se retrouvent régulièrement les enfants (salle de classe, préau, hall de centre de loisirs, local du groupe Tapor...).
 - Prévoir un temps d'échange à la fin de chaque séance sur ce projet :

Qu'est-ce qui m'a plu ? Qu'est-ce que j'ai appris des autres ? Est-ce que j'ai l'impression de mieux connaître certains enfants ?

Les enfants comprendront d'autant mieux ce qui se joue autour de ce projet collectif.

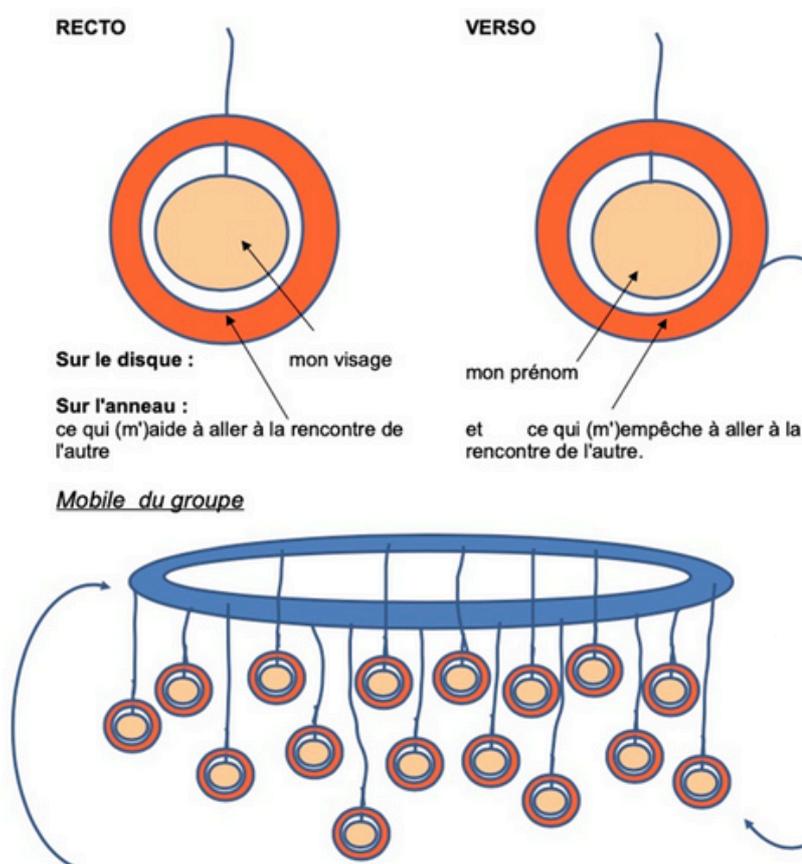
- **Ne pas forcer les enfants** qui ne sont pas prêts à échanger ni à partager leur ressenti.
- La **forme** des mobiles individuels et du support collectif reste très libre. Cependant, nous vous présentons ci-dessous **quelques méthodes possibles**.
 - Un *motif totalement libre*, laissant place à la créativité et au talent de chacun.
 - Des *modèles simples de décoration à suspendre* (en carton plume, en carton, pliages en papier, etc.).
 - Des modèles peuvent également *permettre à l'enfant de se présenter*.

Exemples : un mini-livre sur les droits de l'enfant (chaque enfant présente un droit), un mini-livre de présentation-portrait de chaque enfant, une forme représentant un objet que voudrait être l'enfant, à la manière d'un poème chinois : « Si j'étais un animal... », « Si j'étais un sentiment »... (voir ci-dessous : Petit plus pour s'inspirer)

- Des *objets à suspendre*, et qui peuvent être décorés. Ils peuvent être symboliques, de l'amitié, de la paix... ou abstraits et harmonieux.

Quelques exemples

1. Mobile individuel



Sur l'anneau portant tous les visages, le groupe peut inscrire son message ou sa devise.

Etape 1 : Choix du support de la partie de mobile individuelle de chaque enfant.

Etape 2 : Choix du support pour le mobile collectif.

Etape 3 : Trouver la manière d'assembler le support et les mobiles individuels

Etape 4 : Après cette expérience collective, chaque enfant peut réfléchir à ce qui lui permet ou non d'aller à la rencontre de l'autre. Il voit ensuite s'il peut le faire figurer sur son mobile individuel.

Etape 5 : Le groupe peut chercher une devise ou un message. Il est également possible de mettre sur le mobile des symboles de ce qui est important pour tout le groupe, ou des éléments qui contribuent à l'équilibre du groupe.

Etape 6 : Assemblage du support et des mobiles individuels

Au moment de la finalisation du mobile, on peut se demander :
Qu'est-ce qui manque ? Est-ce qu'il y a encore de la place pour ajouter des gens ?

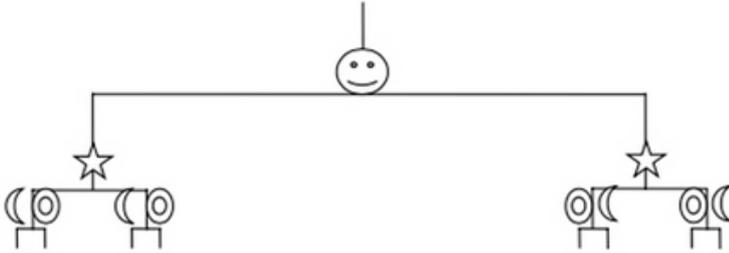
2. Mobile des qualités



- Les enfants peuvent **écrire les qualités de chacun**
- Ils peuvent ensuite **écrire une phrase à partir de cette qualité**, ou à partir de ce qu'ils souhaitent être (exemples : « Je suis comme une lune pour éclairer », « une colombe pour voler haut et aller donner des bonnes nouvelles »...)
- Chacun peut ensuite **découper dans un matériau** (carton, carton plume...) une forme qui lui correspond.
- Sur un côté de la forme, l'enfant peut écrire ou représenter ce qu'il aime faire, les gens qu'il aime... et de l'autre ce qui est plus difficile pour lui, dans sa vie.

Puis on cherche à **mettre ensemble toutes ces contributions individuelles au sein d'un grand mobile** (qui peut tenir au moyen de petites baguettes de bois).

3. Mobile de l'équilibre



Astuce pour les enseignants

Pour les enfants du CE2 au collège, la fabrication d'un mobile de ce type pourrait se faire en lien avec une séquence de sciences du chapitre "Objets techniques: leviers et balances, équilibres".

On peut ainsi mettre en évidence le fait que chaque élément du mobile est indispensable pour que le mobile entier tienne en équilibre.

Petit plus pour s'inspirer ...

- [Mobile avec des livrets](#)
- [Mobile à fléaux](#)
- [Mobile avec une branche](#)
- [Mobile avec boîtes de conserve](#)
- [Mobile avec éléments de la nature](#)



Réaliser une œuvre commune

Fabriquer un oiseau

Réflexion, activité manuelle, créativité

Contexte et enjeux :

Le but de cette activité est de faire connaître les droits de l'enfant et la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (CIDE) aux enfants eux-mêmes.

Nous l'avons voulue très participative pour que les enfants découvrent par eux-mêmes leurs droits et se les approprient.

C'est une activité qui se déroule en deux temps, celui du puzzle des droits de l'enfant pour découvrir ceux-ci, et celui de la réalisation de l'oiseau pour s'exprimer sur ce sujet essentiel.

Exercice en 2 temps :

- **Le puzzle sur les droits :** cette activité consiste à réaliser une affiche à partir des morceaux de puzzle afin de découvrir 12 droits fondamentaux de l'enfant.
- **Un oiseau pour un droit :** les enfants vont devoir fabriquer et décorer des oiseaux. Vous leur proposez un temps de réflexion afin que chacun puisse déterminer par lui-même quel droit lui paraît le plus important, quel message il voudrait délivrer en lien avec ce droit, et à qui il voudrait le partager (à d'autres enfants qui en serait privés, au garant de ces droits, à ceux qui ne les respectent pas etc.). Le message de l'enfant apparaîtra sur l'oiseau qui deviendra son porteur de message et un symbole qu'il pourra exposer dans son école ou le local de son équipe ou un lieu associatif pour le 20 novembre, journée mondiale de l'enfance.



Tes droits d'enfant

Voici 12 de tes principaux droits. Ils ont été définis par la Convention internationale des droits de l'enfant. En les connaissant, tu peux les faire respecter, pour toi ou pour d'autres enfants, et te faire aider par un avocat.

1. Les droits sont valables pour tous les enfants. Tous les droits s'appliquent à tous les enfants sans exception, quelle que soit leurs origine, leur religion, leur langue, etc., qu'ils soient filles ou garçons.
2. Tout enfant a le droit d'avoir un nom. Son nom, personne ne sait qu'il est, il n'existe pas devant la loi.
3. Tout enfant a le droit d'être nourri, soigné et d'avoir un logement. Ce sont ses parents ou ses proches qui doivent répondre à ses besoins. Si ses parents ne le peuvent pas, l'État doit les aider.
4. Tout enfant a le droit de s'exprimer. Il a le droit de donner son avis à propos de ce qui le concerne, de rechercher des informations, de recevoir et de les faire connaître.
5. Tout enfant a le droit à l'éducation. Il doit pouvoir aller à l'école à fin de s'épanouir et de se construire un avenir.
6. Tout enfant a le droit de jouer, rêver, rire. En jouant il développe son imagination, sa créativité, sa confiance en soi, ses compétences et il en tire du plaisir. Tout cela est bénéfique pour son cerveau.
7. Tout enfant a le droit d'être protégé de la violence. Si un enfant reçoit des mauvais traitements, physiques ou mentaux, s'il est négligé ou abandonné, l'État doit le protéger.
8. Tout enfant a le droit de vivre avec ses parents et sa famille. Il a le droit de maintenir le contact avec ses deux parents. Sauf si cela est contre son intérêt.
9. Tout enfant doit être élevé par ses parents. Ce sont ses parents qui doivent le guider et qui sont responsables de lui. L'État doit leur fournir les aides pour qu'il puisse bien grandir.
10. Tout enfant a le droit à une protection spéciale s'il est en situation de handicap ou réfugié.
11. Tout enfant a le droit à une vie privée. Personne n'a le droit d'intervenir dans sa vie personnelle, dans son courrier. Son honneur et sa réputation doivent aussi être protégés.
12. Tout enfant doit être protégé de ceux qui veulent se servir de lui pour faire la guerre, travailler, faire du trafic de drogue.



Le puzzle sur les droits

Activité

Cette activité consiste à réaliser une affiche à partir des morceaux de puzzle afin de découvrir 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Objectifs pédagogiques :

Identifier les droits fondamentaux des enfants
Établir un lien entre leurs besoins humains et leurs droits

Age :

A partir de 7 ans

Matériel :

Imprimante, papier cartonné, cutter, scotch

Préparation :

Imprimer l'affiche (voir ci-dessous) idéalement en format à deux (A4 × 4). La coller sur une feuille cartonnée.
Découper selon les pièces du puzzle.

Déroulement de l'activité

Coller l'affiche sur une feuille cartonnée. Réunir, le cas échéant, avec du scotch, les 4 feuilles A4. (annexe 1.B) puis découper l'affiche suivant les pointillés, pour obtenir le puzzle.

A partir des morceaux de puzzle, les enfants devront reconstituer l'affiche et prendre connaissance des 12 droits fondamentaux de l'enfant, seul ou ensemble.

TES DROITS

Voici douze de tes
Ils ont été d
Convention Internationa

En les connaissant, tu p
pour toi ou pour c
et te faire aider



1.

**LES DROITS SONT VALABLES
POUR TOUS LES ENFANTS.**

Tous les droits s'appliquent
à tous les enfants sans exception,
quelle que soit leur origine, leur
religion, leur langue, etc, qu'ils
soient filles ou garçons.

2.

**TOUT ENFANT A LE DROIT
D'AVOIR UN NOM.** Sans nom,
personne ne sait qui il est,
il n'existe pas devant la loi.



3.

**TOUT ENFANT A LE DROIT D'ÊTRE NOURRI,
SOIGNÉ ET D'AVOIR UN LOGEMENT.** Ce sont



S D'ENFANT

principaux droits.
éfinis par la
le des Droits de l'Enfant.

eux les faire respecter,
d'autres enfants,
par un avocat.

7.

TOUT ENFANT A LE DROIT D'ÊTRE PROTÉGÉ DE LA VIOLENCE.
Si un enfant reçoit des mauvais traitements, physiques ou mentaux, s'il est négligé ou abandonné, l'État doit le protéger.



8.

TOUT ENFANT A LE DROIT DE VIVRE AVEC SES PARENTS ET SA FAMILLE. Il a le droit de maintenir le contact avec ses deux parents. Sauf si cela est contre son intérêt.

9.

TOUT ENFANT DOIT ÊTRE ÉLEVÉ PAR SES PARENTS.





ses parents ou ses proches qui doivent répondre à ces besoins. Si ses parents ne le peuvent pas, l'État doit les aider.

4.

TOUT ENFANT A LE DROIT DE S'EXPRIMER. Il a le droit de donner son avis à propos de ce qui le concerne, de rechercher des informations, d'en recevoir et de les faire connaître.



5.

TOUT ENFANT A LE DROIT À L'ÉDUCATION. Il doit pouvoir aller à l'école afin de s'épanouir et de se construire un avenir.



6.

TOUT ENFANT A LE DROIT DE JOUER, RÊVER, RIRE. En jouant, il développe son imagination, sa créativité, sa confiance en soi, ses compétences et il en tire du plaisir. Tout cela est bénéfique pour son cerveau.



Ce sont ses parents qui doivent le guider et qui sont responsables de lui. L'État doit leur fournir les aides pour qu'il puisse bien grandir.

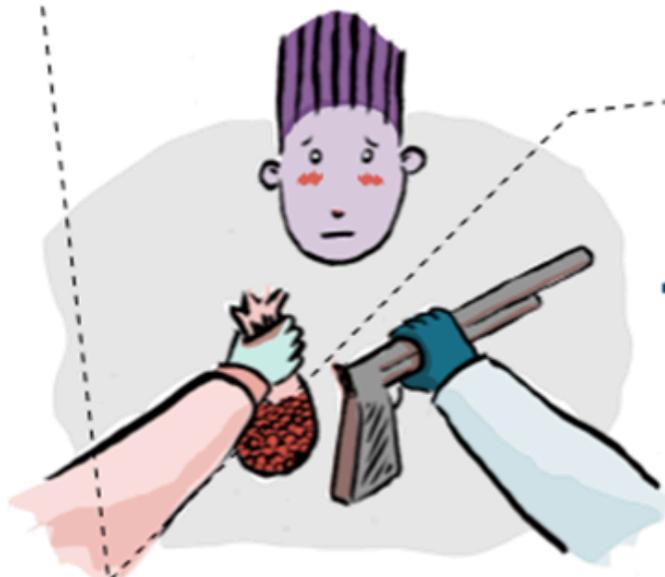


10.

TOUT ENFANT A LE DROIT À UNE PROTECTION SPÉCIALE S'IL EST EN SITUATION DE HANDICAP OU RÉFUGIÉ.

11.

TOUT ENFANT A LE DROIT A UNE VIE PRIVÉE. Personne n'a le droit d'intervenir dans sa vie personnelle, dans son courrier. Son honneur et sa réputation doivent aussi être protégés.



12.

TOUT ENFANT DOIT ÊTRE PROTÉGÉ DE CEUX QUI VEULENT SE SERVIR DE LUI pour faire la guerre, travailler, faire du trafic de drogue.



Un oiseau pour un droit



Objectifs pédagogiques :

- Développer la créativité
- Réfléchir aux droits des enfants
- Exprimer et partager une opinion de façon créative

Age :

A partir de 7 ans

Matériel :

Feuilles cartonnées, ciseaux,
pics à brochettes, colle, plumes, feutres, stylo.

Préparation :

A l'aide du patron (voir annexe 2 ci-dessous)
tracer les contours de l'oiseau sur un support
cartonné.

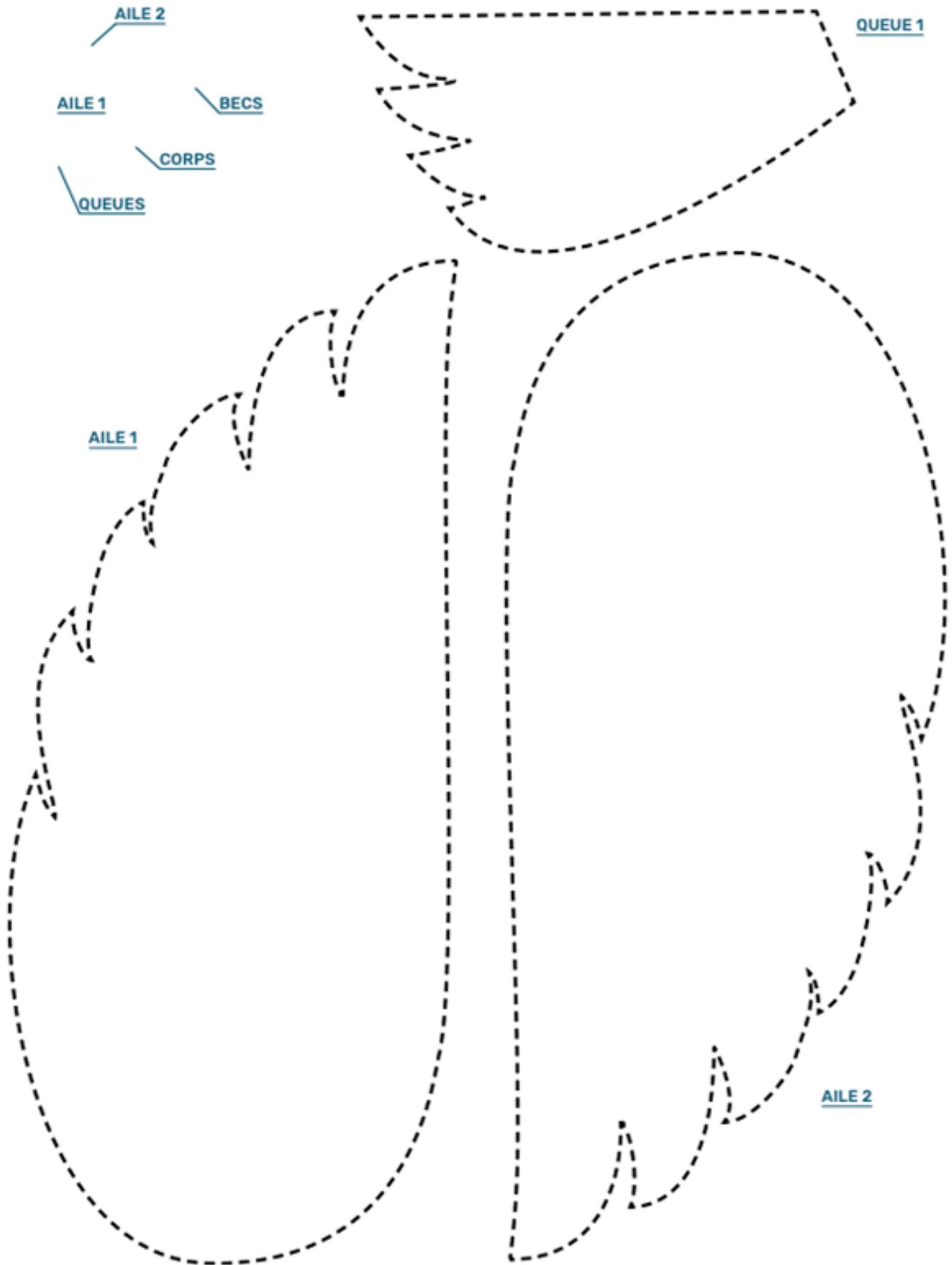
Déroulement de l'activité

A l'aide du matériel créatif mis à sa disposition, l'enfant découpe et assemble son oiseau et le décore l'oiseau selon son imagination. Il écrit sur l'oiseau le message à partager. Il peut le fixer sur un pic à brochette ou un autre support de façon à ce que l'oiseau puisse être exposé.

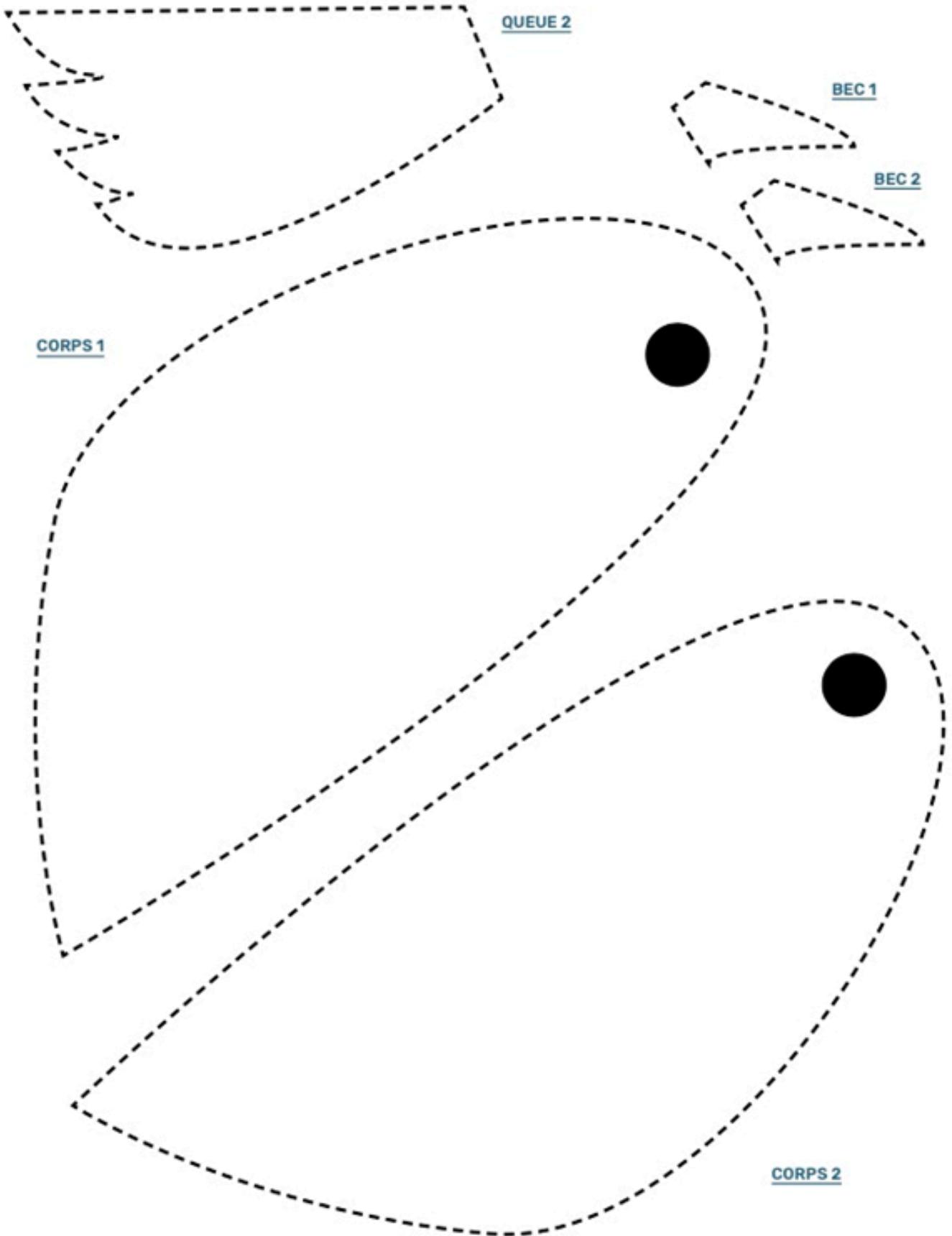
Variante pour les 12 18 ans :

Réaliser un oiseau avec du matériel de récupération. Objectif : être le plus inventif possible !

ANNEXE 2: PATRON DE L'OISEAU



ANNEXE 2: PATRON DE L'OISEAU





Embarquer les plus jeunes

Jeux et activités pour les - de 7 ans

Réfléchir, coopérer, s'amuser ensemble

Contexte et enjeux :

Cette fiche d'activités est destinée aux enseignants ou animateurs qui ont la responsabilité d'enfants âgés de moins de 6 ou 7 ans. Elle propose des jeux qui font appel à la coopération, et suscitent le plaisir de jouer ensemble. Ainsi en permettant aux enfants de mieux se connaître, de partager de bons moments ensemble et de favoriser la réflexion, ces activités sensibilisent les plus jeunes à l'ouverture à la différence et à la résolution des problèmes en groupe.

5 jeux vous sont proposés :

- Une cachette pour des sardines
- Les pêcheurs et les poissons
- Faites passer le sourire
- La course du chat et de la souris
- Le train



Une cachette pour des sardines

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à être attentif aux autres pour atteindre un même but.

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

De 8 à 30 participants

Matériel :

Aucun

Conseil :

Il vaut mieux constituer des petits groupes partant à la recherche dans des directions différentes. Ainsi aucun enfant ne se retrouvera seul à la fin du jeu.

Déroulement de l'activité

Un participant, la petite sardine, est tiré au sort et invité à se cacher, pendant que les autres joueurs comptent jusqu'à 50. Ensuite, les autres partent à sa recherche. La personne cachée demande alors à ceux qui la découvrent de la rejoindre dans sa boîte à sardines, jusqu'à ce que tous les participants s'y retrouvent, serrés comme des... sardines.



Les pêcheurs et les poissons

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à être attentif aux autres pour atteindre un même but
-

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

De 8 à 30 participants

Matériel :

Aucun

Conseil :

Le jeu est à adapter en fonction de l'âge des enfants. On peut compter plus ou moins longtemps ! Par ailleurs, l'animateur est plus ou moins présent dans le groupe, selon si les enfants savent compter, reconnaître les chiffres ou pas du tout.

Déroulement de l'activité

Les participants se scindent en 2 groupes : les pêcheurs (2 ou 3 enfants) se tiennent par la main en cercle, formant les limites d'un « filet », et les poissons qui tournent autour du filet. Au début de la partie, les pêcheurs choisissent en secret un nombre. Puis ils étendent et lèvent les bras pour informer les poissons que le jeu peut commencer. Les poissons peuvent alors passer et repasser sous les bras levés des pêcheurs. Pendant que les poissons passent et repassent, les pêcheurs comptent lentement et à voix haute. Quand ils atteignent le chiffre choisi, tous les pêcheurs baissent les bras d'un coup, emprisonnant les poissons qui sont restés à l'intérieur. Ceux-ci deviennent alors pêcheurs et rejoignent la ronde des pêcheurs. Quand il n'y a plus assez de poissons pour jouer, on peut réorganiser une autre partie en reformant les groupes.



Faites passer le sourire

Objectifs pédagogiques :

- Développer l'écoute.
- Faire appel à l'expression non-verbale pour faire passer un message.

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

A partir de 8 participants

Matériel :

Aucun

Déroulement de l'activité

Tous les participants sont assis en cercle. L'animateur demande à un volontaire de sourire à un autre participant. Celui-ci prend le sourire et le passe au suivant, qui a un air très sérieux jusqu'à ce que le sourire lui soit envoyé : il devient alors radieux.



La course du chat et de la souris

Objectifs pédagogiques :

- Développer l'attention, apprendre à se coordonner à travers l'expression non-verbale.

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

A partir de 8 participants

Matériel :

Un ballon et une balle

Déroulement de l'activité

Le but du jeu est de se passer de main en main une balle et un ballon sans les faire tomber. Le groupe est assis ou debout en cercle.

Un petit ballon va passer de mains en mains : il représente la souris, bientôt poursuivie par le chat (le gros ballon) qui va effectuer le même parcours sur le cercle.

Quand le chat réussit à rattraper la souris (quand la balle et le ballon se retrouvent dans les mains du même joueur) ils repartent en sens inverse.



Objectifs pédagogiques :

- Développer la dynamique de groupe
- Développer la coopération

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

A partir de 10 participants

Matériel :

Un ballon et une balle

Déroulement de l'activité

Les participants sont par groupes de 3 ou 4 et forment un train.

L'un des joueurs est la locomotive, les autres sont les wagons et ferment les yeux. Ils se laissent guider par la locomotive. Il s'agit d'être solidaire pour que le train reste entier et que personne ne se détache.

Le joueur « locomotive » doit donc veiller à ce que ses « wagons » puissent suivre son rythme et sa trajectoire. Les « wagons » doivent faire confiance à leur locomotive.

La locomotive et les wagons peuvent communiquer : demander à aller moins vite pour les wagons, proposer d'aller plus vite pour la locomotive.

Plus il y a de participants et de trains, plus ce jeu est drôle car on se frôle, on s'arrête pour laisser passer un train, on accélère pour éviter une collision. Des fous rires garantis, sur fond de confiance, de communication et de synchronisation.

Partagez vos idées et réalisations !

Si vous avez aimé travailler avec ce kit, si vous avez des suggestions à faire ou des ressources à partager, votre retour, même bref, nous intéresse !

N'hésitez pas à nous écrire à dynamique.enfance.france-atd-quartmonde.org

Réseaux sociaux



adresse https://www.facebook.com/ATDQM?locale=fr_FR



adresse https://www.facebook.com/ATDQM?locale=fr_FR

Qui a réalisé ce kit ?

Conception et rédaction :

Marie AUBINAIS

Relecture : Clotilde Granado, Christine Muratet, Laurence Vilain,

Maquette : Chloé PORTAIS