



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

P.O.W.E.R.

Jeux et activités pour
le bien-être et l'éducation

The **LEGO** Foundation 





REMERCIEMENTS

Cette ressource est un recueil d'activités d'apprentissage ludiques, anciennes et nouvelles. Plusieurs jeux sont des versions intégrales ou adaptées tirées des manuels existants de Right To Play.

Ce projet a été réalisé avec le soutien de la Fondation LEGO.

Right To Play tient à remercier les personnes suivantes pour leur rôle dans la création de cette ressource :

Développement du programme mondial Right To Play

Samantha Boynton – *Responsable de projet*

Faith Lee – *Responsable de formation*

Tara Gilroy – *Responsable de la formation et du renforcement des capacités*

Mallory Hilkewich – *Consultante en formation et renforcement des capacités*

Fadi El Yamani – *Spécialiste de la formation mondiale et du renforcement des capacités*

Ernie Rebutillo – *Spécialiste de la formation mondiale et du renforcement des capacités*

Aamina Adham – *Spécialiste de l'égalité des sexes à l'échelle mondiale*

Huda Ghalegolabi – *Spécialiste de la protection de l'enfance*

Ellen Fesseha – *Spécialiste du jeu*

Brijpal Patel – *Directeur du développement mondial des programmes*

Design Team

Squab Creative Inc. – *Consultant en conception visuelle*

Sandbox – La Boite a Films Inc. – *Animation/Illustration*

Nous tenons à remercier nos collègues des bureaux nationaux de Right To Play qui ont contribué à l'amélioration de cette ressource. Leur expertise nous guide également lors de sa mise en œuvre dans divers contextes.

Nous exprimons également notre gratitude aux agents de formation qui ont participé à la sélection des jeux en s'appuyant sur leur expérience sur le terrain.

The **LEGO** Foundation 



À PROPOS DE RIGHT TO PLAY

Right To Play est un organisme mondial qui protège, éduque et permet aux enfants de se développer. Nous travaillons auprès des enfants dans des endroits figurant parmi les plus difficiles et les plus dangereux au monde afin qu'ils puissent rester à l'école et obtenir leur diplôme, résister à l'exploitation, vaincre les préjugés, prévenir les maladies et surmonter les effets de la guerre et des mauvais traitements.

Depuis plus de 20 ans, nous avons mis en place des programmes ayant un impact à la fois dans le domaine du développement et dans celui de l'aide humanitaire. En tant que pionniers d'une approche unique de l'apprentissage, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la classe, nous exploitons le jeu, l'une des forces les plus fondamentales dans la vie des enfants, pour les aider à démanteler les barrières et à saisir les opportunités. Nous sommes le seul organisme de développement mondial qui se concentre exclusivement sur la canalisation de l'énergie du jeu pour transformer la vie des enfants.

Nous touchons 2,3 millions d'enfants chaque année dans 15 pays du monde. En collaborant avec le personnel enseignant, les gouvernements, les communautés et les parents, nous débloquons le potentiel des enfants, ce qui leur permet de faire des choix positifs et sains pour créer un meilleur avenir pour eux, leurs familles et leurs sociétés.

Pour plus d'informations
sur Right To Play, consultez
le site www.righttoplay.com.

FICHE DE COORDONNÉES

Notez les coordonnées des organismes ou des lignes d'assistance qui soutiennent les enfants et les enseignants/entraîneurs. Apportez ces informations à chaque séance. Une fois que vous avez établi une relation de confiance avec les enfants, examinez la liste avec eux et ajoutez leurs suggestions de personnes ressources additionnelles.

NOM : _____

Poste : _____ **Organisme :** _____

Téléphone : _____ **Heures :** _____

Adresse : _____

NOM : _____

Poste : _____ **Organisme :** _____

Téléphone : _____ **Heures :** _____

Adresse : _____

NOM : _____

Poste : _____ **Organisme :** _____

Téléphone : _____ **Heures :** _____

Adresse : _____

NOM : _____

Poste : _____ **Organisme :** _____

Téléphone : _____ **Heures :** _____

Adresse : _____

Remarque : Le bureau national de Right To Play a ces informations à sa disposition et peut vous aider à remplir cette fiche, au besoin.



P.O.W.E.R.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements.....	i
À propos de Right To Play.....	ii
Services d'aide - Fiche de coordonnées.....	iii
Aperçu des activités d'apprentissage par le jeu ...	2
<i>Introduction aux activités</i>	6
<i>Conseils pour l'équipe d'animation</i>	11
<i>Assurer la sécurité des enfants</i>	12
<i>Agentivité de l'enfant</i>	16
<i>Bien-être psychosocial et jeu</i>	19
<i>Jeu sensible au genre</i>	22
<i>Les enfants ayant un handicap et le jeu</i>	25
<i>Fiche d'information - Le lavage des mains</i> ...	28
Activités d'apprentissage par le jeu.....	29
<i>Jeux sur la santé et le bien-être psychosocial</i> ..	31
<i>Jeux de développement cognitif</i>	71
<i>Jeux de développement social</i>	131
<i>Jeux de développement émotionnel</i>	175
<i>Jeux sur le genre</i>	197
<i>Jeux de protection de l'enfant</i>	219

APERÇU DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

PAR LE JEU

En plus des jeux inclus dans la section sur le bien-être psychosocial, ce manuel contient de nombreux autres jeux qui favorisent le bien-être psychosocial des enfants. Ces jeux sont marqués d'une étoile (*).



SANTÉ ET BIEN-ÊTRE PSYCHOSOCIAL

ACTIVITÉ	PAGE	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	ÂGE
S'amuser même lorsqu'on est à part	32	Santé physique et hygiène	6+
Chefs cuisiniers	34	Nutrition	6+
Bonjour Rêve	36	Santé physique et hygiène	6+
Le jeu de vaccination	38	Santé physique et hygiène	6+
Muscles actifs	40	Santé physique et hygiène	6+
Qui est votre héros?*	42	Espoir	6+
Les étoiles filantes*	44	Gestion des émotions	6+
L'oiseau en papier*	46	Gestion des émotions	6+
Le livre d'accordéon*	48	Sentiment d'appartenance	6+
Le puzzle de mon avenir*	50	Définition des objectifs	6+
Le trésor de noor*	52	Définition des objectifs	6+
Les chats et les souris	54	Motricité globale et fine	6-9
Rincer	56	Santé physique et hygiène	6-9
Le jeu des questions	58	Santé physique et hygiène	7+
Relais de dessin*	60	Prise de décision responsable	8+
Le jeu de système immunitaire	62	Santé physique et hygiène	10+
Éviter le virus	64	Santé physique et hygiène	10+
Objectif atteint*	66	Responsabilité	10+
Le collecte des déchets	68	Santé physique et hygiène	10+



DÉVELOPPEMENT COGNITIF

ACTIVITÉ	PAGE	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	ÂGE
FONCTIONNEMENT COGNITIF			
Fabrication d'instruments*	74	Créativité	1+
La salade de Fruits*	76	Concentration	3+
Décorons!*	78	Créativité	6+
Les paniers organisés	80	Organisation	6+
Le jeu du clin d'œil*	82	Concentration	6+
La connexion des couleurs*	84	Mémoire de travail	6+
Souvenez-vous de moi?*	86	Mémoire de travail	6+
Dites-le sans des mots*	88	Créativité	6+
Boule idiote*	90	Créativité	6-9
Comptons*	92	Concentration	10+
Directeur secret*	94	Concentration	10+
Orchestre naturel*	96	Créativité	10+
LITTÉRATIE			
J'aime la glace	98	Parler et écouter	3-7
La chaîne de mots en rimes	100	Lecture	6+
Le jeu de l'animal mêle	102	Parler et écouter	6+
La danse des syllabes	104	Lecture	6+
Temps du repas	106	Écriture	6+
L'orthographe corporelle	108	Écriture	6+
La course et la dictée	110	Écriture	7+
Je m'appelle	112	Lecture/Écriture	7+
Changer-un-mot	114	Parler et écouter	9+
Les histoires gelées	116	Parler et écouter	10+
NUMÉRATIE			
Lancer et courir	118	Gestion des données	7+
Pair et impair	120	Sens du nombre	7+
J'aime les mathématiques	122	Sens du nombre	7+
Compter au-dessus et au-dessous	124	Sens du nombre	8+
Les groupes de numéros	126	Sens du nombre	9+
500	128	Sens du nombre	10+



DÉVELOPPEMENT SOCIAL

ACTIVITÉ	PAGE	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	ÂGE
Danse des robots	132	Empathie	3+
La ferme des animaux*	134	Communication	6+
La machine d'amusement*	136	Collaboration	6+
La fermeture éclair	138	Établissement de relations	6+
Boda Boda	140	Leadership	6+
L'enfant au milieu*	142	Gestion des émotions	6+
Le nœud humain*	144	Communication	6+
Devine mon dessin*	146	Communication	6+
Sac à haricots congelé*	148	Empathie	6+
Autoportraits*	150	Respect des similitudes et des différences	6+
Face à face*	152	Communication	6+
Retournez la couverture*	154	Collaboration	6+
Le chat perche*	156	Collaboration	6-9
La construction de la pyramide*	158	Collaboration	6-9
Trouver l'alphabet*	160	Respect des similitudes et des différences	10+
Le renversement*	162	Collaboration	10+
La course à trois pattes*	164	Collaboration	10+
La quête du but aveugle*	166	Communication	10+
La course de partenaire aux yeux bandés	168	Leadership	10+
J'aime mes voisins*	170	Respect des similitudes et des différences	10+
La confiance dans l'équipe	172	Établissement de relations	10+



DÉVELOPPEMENT ÉMOTIONNEL

ACTIVITÉ	PAGE	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	ÂGE
Guide extraterrestre*	176	Conscience de soi	6+
Bingo des émotions*	178	Gestion des émotions	6+
Pantomine*	180	Communication	6+
La journée de la marionnette*	182	Gestion des émotions	6-9
Silhouettes d'estime de soi	184	Confiance en soi	10+
L'histoire de vie	186	Conscience de soi	10+
Jeter la négativité*	188	Gestion des émotions	10+

Développement émotionnel, cont.

ACTIVITÉ	PAGE	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	ÂGE
Le relais de rassemblement*	190	Gestion des émotions	10+
L'espoir est dans l'air*	192	Espoir	10+
Jeter pour la confiance*	194	Confiance en soi	10+



GENRE

ACTIVITÉ	PAGE	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	ÂGE
Que faites-vous?	198	Égalité des sexes	6+
Kidalipo*	200	Respect des similitudes et des différences	6+
Attraper la queue du dragon	202	Égalité des sexes	6+
Les émotions en fuite*	204	Conscience de soi	8+
L'attaque de la stigmatisation*	206	Empathie	10+
Le rugissement du lion	208	Égalité des sexes	10+
Protéger le trésor	210	Empathie	10+
Un d'entre nous, chacun d'entre nous	212	Responsabilité	10+
Course au scrabble*	214	Gestion des émotions	10+
Les filles marquent*	216	Respect des similitudes et des différences	10+



PROTECTION DE L'ENFANCE

ACTIVITÉ	PAGE	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	ÂGE
Gel des voitures	220	Responsabilité	3-9
Limbo pression	222	Conscience de soi	6+
Marquer pour le respect	224	Le respect des autres	6+
Le cercle de sécurité	226	Collaboration	6+
Les araignées affamées	228	Responsabilité	6+
Les lieux sûrs	230	Autoprotection	7+
La course des lapins	232	Confiance en soi	8+
Maison-Enfant-Rue	234	Autoprotection	8+
La balle de pression*	236	Gestion des émotions	8+
Les poupées de papier aux yeux bandés*	238	Respect des similitudes et des différences	8+
Le ballon de discussion	240	Communication	8+
Lutte, fuite, union*	242	Gérer les interactions négatives	10+

INTRODUCTION AUX ACTIVITÉS



QUEL EST L'OBJECTIF DE CES JEUX?

Cette fiche contient 100 activités d'apprentissage par le jeu sensibles au genre. Elles favorisent la joie, l'apprentissage et le développement des garçons, des filles et des adultes qui y participent. Les activités sont :

- sûres, efficaces et amusantes
- conçues pour des enfants de divers âges et stades de développement et faciles à adapter à leurs besoins
- axées sur des compétences précises (apprentissages clés) en matière de développement physique, cognitif, social et émotionnel.

QUI PEUT UTILISER CES JEUX?

Ces jeux s'adressent à tout le monde : enseignants, travailleurs sociaux, entraîneurs, animateurs, parents, éducateurs, etc. Ils peuvent être utilisés par tout adulte qui travaille directement avec les enfants. De nombreux jeux peuvent également être animés par des pairs ou des animateurs jeunesse.

OÙ PUIS-JE UTILISER CES JEUX?

Ces jeux peuvent être joués dans de nombreux contextes ou cadres différents. Ils sont soigneusement conçus pour que vous puissiez jouer à l'intérieur ou à l'extérieur en utilisant le matériel et les fiches disponibles.

Tous les jeux doivent être joués conformément aux directives COVID-19 et aux normes de sécurité de votre pays.

QU'EST-CE QUE L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU?

L'apprentissage par le jeu est une approche expérientielle, participative et guidée qui améliore le processus d'enseignement et d'apprentissage. Grâce à l'apprentissage par le jeu, les filles et les garçons organisent leur monde et lui donne un sens en participant activement à des activités éducatives et à des jeux avec leurs pairs et l'équipe d'animation. L'apprentissage par le jeu motive et stimule les garçons et les filles et favorise l'acquisition et la consolidation de compétences et de concepts. Il les amène aussi à adopter une attitude positive envers l'apprentissage et la vie.

(Source: Right To Play).

Les jeux de Right To Play reflètent une approche de l'apprentissage par le jeu sensible au genre. Pour en savoir plus, consultez la fiche *Jeu sensible au genre*.

COMMENT CES JEUX SONT-ILS ORGANISÉS?

Les jeux sont organisés par :



Par exemple, 6+ signifie que les jeux conviennent bien aux enfants de 6 ans et plus.



Par exemple, 3+ signifie que les jeux conviennent bien à un groupe de 3 enfants ou plus.



Par exemple, 30+ minutes signifie que le jeu dure au moins 30 minutes. Nous recommandons d'ajouter au moins 20 minutes pour permettre la préparation, la discussion interactive et inclusive avec les garçons et les filles, et l'expérimentation par les enfants des différentes façons de jouer.

QUE COMPRENNENT LES INSTRUCTIONS POUR CHAQUE JEU?

Matériel

Chaque jeu énumère le matériel et les fiches nécessaires pour jouer. Si vous ne trouvez pas le matériel que nous vous recommandons, faites preuve de créativité pour trouver des solutions de rechange sécuritaires!

✓ Apprentissage clé

L'apprentissage clé est le principal résultat d'apprentissage d'un jeu ou d'une activité. Il répond à la question : Comment ce jeu formera-t-il les filles et les garçons? L'apprentissage clé indique d'abord une compétence à développer, puis il décrit la tâche à réaliser par les garçons et les filles durant le jeu.

☁️ Réflexions initiales

Les réflexions initiales préparent les filles et les garçons à l'expérience d'apprentissage. Les questions les encouragent à réfléchir à l'apprentissage clé du jeu auquel ils vont jouer.

Comment jouer

Les étapes sont écrites sous forme d'instructions directes pour vous, la personne qui anime le jeu. Cette section se termine par un encadré contenant quelques rappels. Par exemple, nous pouvons vous rappeler de veiller à ce que le jeu se déroule de façon sécuritaire et égalitaire. Veillez à lire ces rappels avant de commencer le jeu. Prenez également en compte tous les facteurs de sécurité liés à votre situation.

Vous voulez créer les conditions les plus sûres possibles pour les enfants. Cela inclut la sécurité physique et émotionnelle. Il est important que les enfants se sentent en sécurité lorsqu'ils jouent, interagissent et communiquent leurs sentiments et leurs idées. Pour plus d'informations, veuillez consulter la fiche *Assurer la sécurité des enfants*.

☁️ Réflexions finales

La section *Réflexions finales* comprend des questions de réflexion, de connexion et d'application de la discussion. Elles sont utiles pour revoir les apprentissages clés avec les garçons et les filles. Cette discussion finale encourage les enfants à réfléchir sur leur apprentissage, à le relier à leur expérience passée et à l'appliquer à leur vie en dehors de ces jeux. Il vous faudra peut-être du temps pour perfectionner vos compétences en matière de planification et d'animation de bonnes discussions. De plus, il se peut que les enfants aient besoin de temps pour apprendre à bien participer à votre discussion. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec l'animation de discussions, vous pourrez créer vos propres questions axées sur l'apprentissage clé.

Autres façons de jouer

Cette section propose 2 façons supplémentaires d'adapter le niveau de difficulté de l'activité.



Indicateurs de réussite

Les indicateurs de réussite fournissent 2 ou 3 éléments à surveiller lorsque les enfants jouent. Si vous les observez tous continuez.

QUE DOIS-JE FAIRE SI JE N'OBSERVE PAS LES INDICATEURS DE RÉUSSITE?

Si vous n'observez pas ces indicateurs de réussite, vous devrez peut-être recadrer l'activité en faisant ce qui suit :

- Expliquer ou démontrer à nouveau comment jouer au jeu. Pensez à différentes façons de l'expliquer ou de le démontrer.
- Démontrer aux enfants des moyens efficaces de mettre en pratique l'apprentissage clé pendant qu'ils jouent. Par exemple, dans un jeu sur la collaboration, vous pouvez montrer comment travailler ensemble.
- Rappelez aux enfants tout problème de sécurité.
- Diminuez ou augmentez la difficulté des tâches que vous demandez aux enfants.

COMMENT PUIS-JE ADAPTER CES JEUX À MON CONTEXTE CULTUREL?

Tous les jeux peuvent et doivent être modifiés selon votre communauté, votre culture et le groupe de filles et de garçons avec lequel vous travaillez. N'hésitez pas à renommer les jeux et à en ajouter ou à les adapter afin d'augmenter leur efficacité.

Pour que le jeu atteigne les objectifs d'apprentissage, nous vous demandons de conserver les éléments suivants afin d'avoir un impact maximal :

- Suivez l'apprentissage clé de chaque jeu comme indiqué dans la fiche du jeu.
- Utilisez les questions initiales et la méthode Réflexion-Connexion-Application dans la discussion finale pour renforcer l'apprentissage clé du jeu.
- Mettez l'accent sur le franc-jeu et le jeu d'équipe, et non sur la compétition. Encouragez tous les enfants à participer au jeu et insistez sur le fait que gagner n'est pas l'unique objectif.
- Assurez l'inclusion de toutes les filles et de tous les garçons, peu importe leur culture, leur race, leur appartenance ethnique, leur religion, leurs capacités, leur état de santé, leur orientation sexuelle, leur structure familiale ou leur milieu économique ou social.
- Encouragez un haut niveau de participation pour chaque garçon et chaque fille ayant des capacités différentes en utilisant des méthodes variées.
- Concentrez-vous sur la sécurité émotionnelle et physique de chaque garçon et de chaque fille.
- Constituez de petites équipes, si possible, pour accroître la possibilité de jouer de chaque fille et de chaque garçon, que l'enfant ait un handicap ou non.

COMMENT PUIS-JE MODIFIER UNE ACTIVITÉ AFIN D'INCLURE TOUS LES ENFANTS?

Right To Play vous encourage à utiliser votre créativité pour trouver des moyens d'inclure toutes les filles et tous les garçons dans vos programmes. Tous ces jeux peuvent être adaptés. Les changements peuvent être différents pour chaque activité et chaque enfant.

Lorsque vous envisagez de modifier une activité, posez-vous les questions suivantes :

- Est-ce que tout le monde s'amuse?
- L'adaptation fonctionne-t-elle pour tous les membres du groupe?
- Le jeu est-il toujours sensible au genre?
- Tous les membres du groupe peuvent-ils jouer de façon égalitaire?
- L'activité est-elle adaptée à l'âge?
- L'activité répond-elle aux besoins de toutes les filles et de tous les garçons?

Veuillez lire la fiche *Les enfants ayant un handicap et le jeu* pour des précisions spécifiques concernant la modification des jeux pour les enfants handicapés et la fiche *Jeu sensible au genre* pour des conseils concernant la modification des jeux afin d'accroître la participation et le leadership des filles.

QUELLES SONT LES FICHES SUPPLÉMENTAIRES AUXQUELLES J'AI ACCÈS?

En plus des 100 jeux, cette fiche contient d'autres fiches supplémentaires pour vous aider à diriger et à animer efficacement les jeux. Vous trouverez ces fiches dans la deuxième partie intitulée « Conseils pour l'équipe d'animation ». Avant d'animer des jeux avec les enfants, nous vous recommandons de lire chacune des fiches suivantes :

- Assurer la sécurité des enfants
- Agentivité de l'enfant
- Soutien psychosocial
- Jeu sensible au genre
- Les enfants ayant un handicap et le jeu
- Lavage des mains

RÉFLEXIONS

RESTEZ EN CONTACT. NOUS AIMERIONS AVOIR DE VOS NOUVELLES!

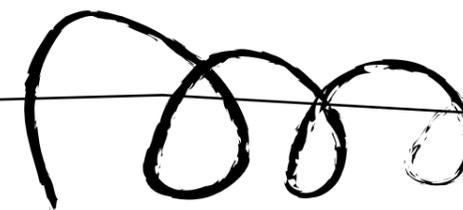
Nous espérons que vous apprécierez les jeux!

Nous aimerions savoir ce qui fonctionne bien et ce que nous pouvons améliorer.

Écrivez-nous à gpd@righttoplay.com pour plus d'informations.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



CONSEILS POUR L'ÉQUIPE D'ANIMATION



ASSURER LA SÉCURITÉ DES ENFANTS



Les garçons et les filles doivent **être** et **se sentir** en sécurité dans leur environnement pour assurer un développement sain. Les enseignants, les parents et les autres adultes ont la responsabilité de veiller à la sécurité des enfants. Lorsque vous jouez avec les enfants, vous pouvez assurer la sécurité des garçons et des filles en **créant un environnement d'apprentissage sûr et en répondant aux préoccupations concernant la sécurité des garçons et des filles en écoutant et en observant.**

Remarque : Nous évitons également de nuire aux enfants en soutenant les filles et les garçons en détresse. Vous pouvez en savoir plus à ce sujet en consultant la fiche sur le bien-être psychosocial.

COMMENT S'ASSURER QUE L'ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE EST PHYSIQUEMENT SÛR?

- Assurez-vous que l'espace de jeu et les environs sont physiquement sûrs pour les activités. Par exemple, assurez-vous que l'accès à l'espace est facile pour les garçons et les filles de tous âges, y compris les enfants handicapés. Il doit y avoir suffisamment de ventilation, de portes, de lumières et de fenêtres, et aucun débris pointu ou dangereux ne doit traîner. Il doit y avoir une sortie de secours, des extincteurs, une couverture anti-incendie et une trousse de premiers secours.
- Assurez-vous que l'espace est propre et que les toilettes conviennent aux deux sexes et aux capacités.
- Assurez-vous que tous les jouets et équipements de jeu sont propres, exempts de toxines, et qu'ils sont adaptés à l'âge et à la culture.
- Informez les enfants à l'avance de l'activité et des règles et assurez-vous que tout le monde comprend l'activité.
- Veillez à la sécurité des garçons et des filles tout au long de la séance et réagissez à tout risque ou préoccupation. Cela inclut la sécurité physique et émotionnelle des garçons et des filles. Par exemple, les enfants ont-ils peur? Est-ce que quelqu'un est victime de harcèlement? Quelqu'un montre-t-il des signes de détresse ou de tristesse après la discussion? Y a-t-il des enfants, particulièrement des filles, qui restent silencieusement dans un coin et ne participent pas? Des enfants se moquaient-ils d'un garçon ou d'une fille en particulier? Vous pouvez en savoir plus sur la manière de créer un environnement de jeu inclusif pour les garçons et les filles dans la fiche *Jeu sensible au genre*.

QUELS SONT LES DIFFÉRENTES FAÇONS DE CRÉER UN ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE SÛR SUR LE PLAN ÉMOTIONNEL?

- Avec les garçons et les filles, créez des règles de base qui favorisent la sécurité, le respect et l'intégration de tous les enfants, y compris les personnes vulnérables et les handicapées.
- Assurez-vous qu'un espace sûr est disponible pour les garçons et les filles qui ne participent pas au jeu ou qui ont besoin de faire une pause.
- Veillez à ce qu'aucun enfant ne soit grondé, gêné ou menacé.
- Faites attention à toute intimidation, stigmatisation, pression ou violence exercée par les pairs pendant le jeu.
- Établissez une confiance et des relations positives entre vous et les enfants, ainsi qu'entre les filles et les garçons.
- Créez un environnement dans lequel les garçons et les filles sentent qu'ils ont le même pouvoir et la même capacité d'exprimer leurs opinions et leurs idées et de diriger des jeux et des activités.
- Créez un système de jumelage. Encouragez les enfants jumelés à écouter les idées de l'autre et à prendre des décisions ensemble.
- Invitez les enfants à participer de manière à ce qu'ils se sentent en sécurité et à s'écouter mutuellement. Par exemple, les enfants peuvent aider quelqu'un à trouver son équilibre, pour éviter d'avoir à s'appuyer sur une autre personne si cela crée un malaise.

COMMENT ANIMER LES JEUX SUR LA PROTECTION DES ENFANTS ET D'AUTRES SUJETS SENSIBLES?

- Expliquez aux enfants que la participation est facultative et qu'ils peuvent sortir s'ils se sentent mal à l'aise. Par exemple, certains enfants peuvent avoir besoin d'une pause ou de quitter la discussion lorsque vous abordez un sujet qui peut attrister ou les effrayer.
- Utilisez ces jeux à des moments choisis, par exemple après avoir développé un fort sentiment de confiance.
- Permettez et encouragez les filles et les garçons à parler de sujets sensibles dans la langue de leur choix.
- Organisez des séances séparées pour les garçons et les filles si nécessaire. N'oubliez pas qu'il est possible que les filles et les garçons soient plus à l'aise avec une personne adulte du même sexe pour parler de certains sujets.
- Vérifiez comment chaque fille et chaque garçon se sent à la fin de la séance. Apportez un soutien au groupe ou à chaque enfant en cas de besoin.
- Dites aux filles et aux garçons qu'ils peuvent parler à vous ou à un adulte de confiance lorsqu'ils sont bouleversés. Terminez toujours la séance sur une note positive. Par exemple, soulignez que les enfants peuvent avoir un impact positif sur leur propre vie ou sur leur communauté.

- Prenez soin de vous. Si une activité vous cause de la détresse, ne l'animez pas. Vous protégez ainsi votre sécurité émotionnelle et celle des enfants. Si vous ressentez un stress, prenez du recul et faites des activités de relaxation personnelle pour favoriser votre santé mentale et votre bien-être, comme prendre de grandes respirations ou compter jusqu'à dix.

COMMENT RÉPONDRE AUX INQUIÉTUDES CONCERNANT LA SÉCURITÉ ET LE BIEN-ÊTRE DES ENFANTS?

- Préparez-vous en obtenant les coordonnées des services et des organismes qui peuvent aider les enfants qui ont subi des violences ou de la maltraitance ou qui ont d'autres besoins. Apportez ces renseignements à vos activités.
- Si un garçon ou une fille vous parle de maltraitance ou de risques pour la sécurité,** écoutez-les et croyez-les. Aidez les enfants à se sentir en sécurité, respectés et en confiance. Dites-leur que vous allez essayer de les aider et que vous ne le direz qu'aux personnes qui doivent savoir pour pouvoir les protéger. Si vous pensez ou soupçonnez que quelque chose ne va pas ou si vous voyez des signes de maltraitance, il est important de contacter une organisme locale ou une ligne d'assistance téléphonique pour obtenir de l'aide.
- Si vous soupçonnez ou savez qu'une fille ou un garçon subit de la maltraitance, vous devez le signaler.
 - Parents/tuteurs :** Restez calmes. Dites à votre enfant que ce n'est pas sa faute et que vous l'aimez, l'acceptez et l'estimez. Éloignez votre enfant de l'agresseur et signalez-le aux autorités locales. Contactez les organismes locaux pour vous soutenir et informez votre enfant de ce qui va se passer ensuite.
 - Enseignants/autres personnes qui travaillent auprès des enfants :** Suivez la procédure de votre école ou organisme et les lois locales.



Certains signes indiquent qu'un enfant subit de la maltraitance s'il est inhabituellement renfermé, semble trop stressé ou anxieux, manifeste un comportement très agressif ou a des ecchymoses ou des marques sur le corps. Ces signes ne signifient pas nécessairement qu'un enfant est maltraité, car d'autres facteurs peuvent affecter son comportement. Un organisme local de protection de l'enfance peut vous aider à évaluer la situation.

Contactez un organisme local pour obtenir de l'aide.

Notez les coordonnées des organismes de protection de l'enfance ou des lignes d'assistance auxquelles les enfants et les adultes peuvent s'adresser pour obtenir de l'aide :

NOM :

Poste :

Organisme :

Téléphone :

Heure:

Adresse :

¹NCTSN. Que faire si votre enfant révèle des violences sexuelles.

COMMENT PUIS-JE AIDER LES FILLES ET LES GARÇONS À SE PROTÉGER?

S'il incombe aux adultes d'assurer la sécurité des enfants, ils peuvent aussi outiller les filles et les garçons afin qu'ils puissent se protéger.

- Enseignez aux garçons et aux filles, notamment aux enfants vulnérables, issus des minorités et handicapés, à identifier les risques et dangers potentiels et la signification du consentement, en utilisant des activités amusantes, interactives et pratiques. Pour ce faire, adoptez des comportements sûrs et répétez les consignes de sécurité. Vous pouvez également utiliser des exercices de cartographie du corps ou des outils de cartographie des risques.

Pour en savoir plus sur le consentement, veuillez consulter :

www.youtube.com/watch?v=h3nhM9UIJjc&ab_channel=BlueSeatStudios

Vous pouvez également en savoir plus sur la cartographie des risques ici :

resourcecentre.savethechildren.net/node/8422/pdf/arc-modf4-5-e2-2009.pdf

- Dites aux enfants qu'il est important de communiquer tout risque à leurs éducateurs, enseignants ou autres adultes en qui ils ont confiance.
- Informez les enfants qu'ils peuvent s'adresser aux organismes locaux et au personnel de l'école pour obtenir un soutien supplémentaire s'ils ressentent de la peur ou de l'inquiétude. Communiquez-leur les coordonnées des services d'assistance téléphonique et les coordonnées.
- Utilisez des affiches, des brochures et d'autres moyens pour communiquer aux enfants des informations sur les services, les organismes et les processus qui contribuent à leur sécurité.

AGENTIVITÉ DE L'ENFANT



QU'EST-CE QUE L'AGENTIVITÉ DE L'ENFANT?

Dans le jeu, l'agentivité de l'enfant consiste à donner aux filles et aux garçons la possibilité de s'approprier leurs expériences de jeu. Il s'agit également de faire participer activement les enfants – garçons et filles – à la prise de décisions concernant leur jeu, de la conception d'une activité ludique à sa réalisation.



POURQUOI L'AGENTIVITÉ DE L'ENFANT EST-ELLE IMPORTANTE?

Comme les adultes, les enfants ont le droit d'exprimer leur voix et de prendre part aux questions qui touchent leur vie quotidienne. L'agentivité de l'enfant contribue à créer un respect mutuel et un dialogue entre les adultes et les enfants. Les adultes ont le devoir de consulter les garçons et les filles, en prenant au sérieux leurs opinions et leurs préférences en matière de jeu et d'apprentissage.

Si les enfants ont la possibilité d'exprimer leur opinion, ils n'ont pas toujours une réelle influence ou un réel contrôle sur les décisions. De même, si ce sont les garçons et les filles qui s'adonnent au jeu, ils n'ont pas toujours la possibilité de contribuer à sa conception ou à sa mise en œuvre. Lorsqu'ils ont la possibilité de prendre des décisions concernant leur jeu, les filles et les garçons sont plus susceptibles d'y participer activement et de l'apprécier.

Les possibilités de participer à la prise de décision peuvent également être différentes pour les garçons et les filles. Dans certaines sociétés, les enfants sont élevés différemment et sont censés se comporter différemment, selon les normes sociales en vigueur. Ces normes ont tendance à avoir un impact inégal sur les filles et les autres enfants marginalisés (p. ex. les enfants handicapés). Ces enfants peuvent être plus silencieux, ne pas se porter volontaires pour diriger des activités ou participer moins en classe. Dans de nombreuses sociétés, les filles n'ont pas le pouvoir de prendre des décisions.

Par conséquent, les adultes qui dirigent ces jeux doivent veiller à ce que toutes les filles et tous les garçons aient la possibilité de communiquer leurs idées et leurs opinions, et de participer de façon égalitaire aux activités et à la prise de décision. Ces contributions peuvent vous aider à créer de meilleurs environnements d'apprentissage.

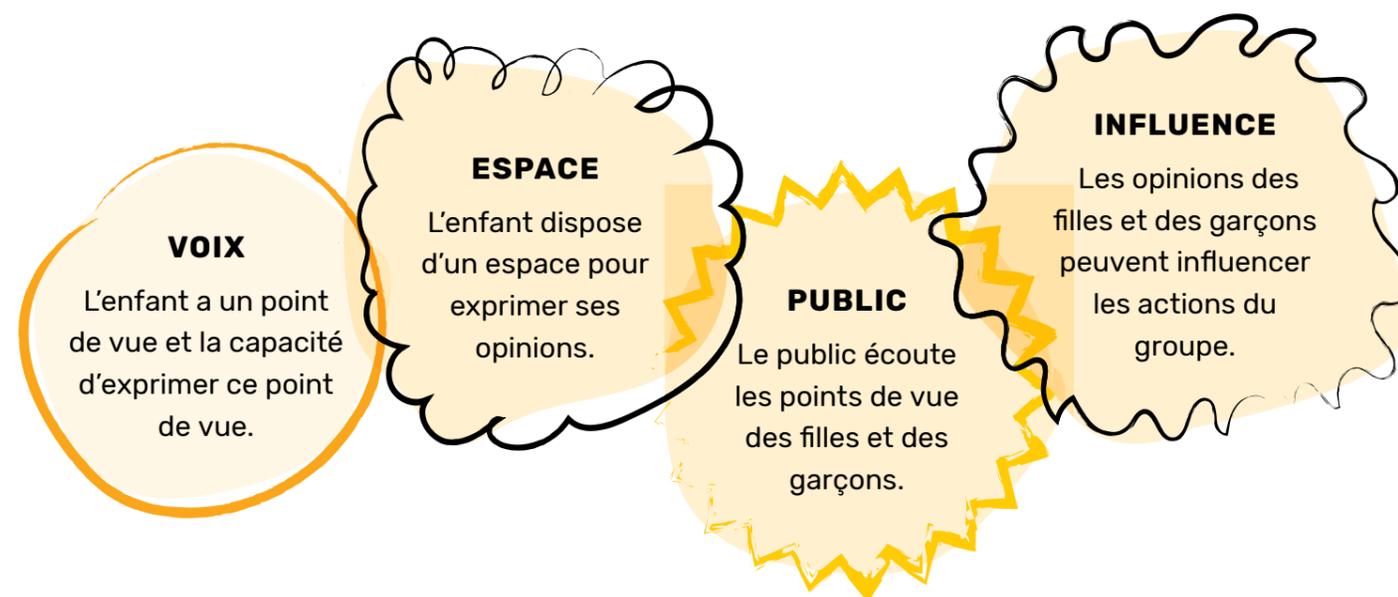
COMMENT PUIS-JE SOUTENIR L'AGENTIVITÉ DES ENFANTS PENDANT LE JEU?

Pour Right To Play, l'agentivité de l'enfant est respectée lorsque les adultes s'assurent que :

- Les enfants ont un espace pour communiquer ce qu'ils pensent et ressentent.
- Les enfants sont écoutés.
- Les idées des enfants sont utilisées pour décider des actions à entreprendre ou des objectifs d'apprentissage.
- Les enfants reçoivent une explication lorsque leurs idées ne peuvent pas être suivies.

L'agentivité doit émaner des garçons et des filles, dans le cadre de leurs propres réalités, visions, espoirs et préoccupations. Au lieu de diriger, les adultes offrent aux enfants la possibilité de communiquer des idées et de prendre des décisions concernant leur apprentissage et leurs jeux. Il faut se rappeler que les garçons et les filles n'ont pas nécessairement les mêmes réalités, espoirs et préoccupations et qu'il est normal que leurs décisions reflètent ces différences.

La conception et l'utilisation de l'apprentissage par le jeu sensible au genre comportent quatre éléments clés de l'agentivité de l'enfant :



COMMENT PUIS-JE FAVORISER L'AGENTIVITÉ DES ENFANTS DANS CES JEUX?

Les jeux présentés dans ce manuel sont conçus pour favoriser l'agentivité des enfants.

Matériel facultatif

Du matériel est suggéré, mais les enfants peuvent user de créativité pour trouver ou même fabriquer des substitutions.

Règles indéfinies

Les enfants peuvent choisir des règles de base pour le jeu (p. ex., la limite de temps pour leur tour, le nombre d'essais à chaque tour, la distance entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée, etc.) Une fois que les filles et les garçons ont compris le jeu, ils peuvent discuter d'autres idées concernant son déroulement. Votre rôle est de donner aux filles et aux garçons l'occasion de communiquer leurs idées. Vous devrez peut-être décider de conserver les parties du jeu qui sont nécessaires à votre objectif d'apprentissage (appelé « apprentissage clé » dans les jeux ci-joints), tout en laissant aux enfants la possibilité de modifier ou non les règles du jeu. Assurez-vous que lorsque les enfants modifient les règles du jeu, celles-ci restent ouvertes aux filles et aux enfants ayant un handicap. Vous pouvez également modifier les règles pour vous assurer qu'aucun enfant (en particulier les filles) n'est laissé pour compte.

Lignes directrices ouvertes

Certains jeux sont des activités de création libre. Cela signifie que les enfants peuvent jouer de différentes manières. Par exemple, au lieu de faire un dessin, les enfants peuvent choisir de faire une chanson ou de construire un modèle avec les matériaux dont ils disposent. Votre rôle est d'offrir à chaque enfant la possibilité de créer et d'explorer différentes formes d'expression. Encouragez les enfants à utiliser différentes formes d'expression et à transcender les comportements ou expressions définis par la société. Par exemple, les filles (pas seulement les garçons) peuvent aussi choisir de construire un modèle d'avion.

Résolution de problèmes

Ces jeux encouragent la répétition et la résolution de problèmes. Les filles et les garçons peuvent choisir de jouer à ces jeux plusieurs fois, en essayant différentes idées ou façons de jouer. Il est important que tous les enfants – filles et garçons – aient la possibilité d'essayer à maintes reprises de résoudre les problèmes. Certains enfants, en particulier les filles, peuvent hésiter à réessayer ou à faire une erreur. Encouragez tous les enfants à ne pas abandonner.

Variantes du jeu

« Autres façons de jouer » propose 2 façons différentes d'augmenter ou de diminuer la difficulté du jeu, selon les compétences et l'expérience des enfants. Il faut choisir un niveau de difficulté qui sera inclusif et amusant pour toutes les filles et tous les garçons.

Réflexions finales

À la fin du jeu, les questions « Réflexion - Connexion - Application » donnent aux filles et aux garçons l'espace nécessaire pour communiquer leurs points de vue et décider comment appliquer ce qu'ils ont appris durant leur jeu à leur vie. Ces questions sont très importantes pour soutenir l'apprentissage clé. Elles permettent d'engager des discussions avec les filles et les garçons et les encouragent à exprimer leurs opinions et à appliquer ces questions à leur vie. N'oubliez pas que les garçons et les filles auront des vécus différents et exprimeront leur réalité.

BIEN-ÊTRE PSYCHOSOCIAL ET JEU



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

QU'EST-CE QUE LE BIEN-ÊTRE PSYCHOSOCIAL?

Le bien-être psychosocial est la relation entre le monde INTÉRIEUR d'une personne (son esprit, ses pensées, ses émotions, etc.) et son monde EXTÉRIEUR ou son environnement (relations, culture, etc.). Les deux mondes sont liés et s'influencent mutuellement. Le soutien psychosocial relie ces deux parties du bien-être pour aider les personnes à s'adapter de manière positive à une expérience difficile et éprouvante.

COMMENT CES JEUX CONTRIBUERONT-ILS AU BIEN-ÊTRE PSYCHOSOCIAL DES ENFANTS?

Le stress et divers défis peuvent affecter le quotidien des filles et des garçons de votre groupe. Les enfants peuvent être confrontés à des défis à la maison, comme être témoins de violence domestique, ou à des défis dans leur communauté, comme un conflit ou la COVID-19. Les filles et les garçons peuvent avoir des défis différents ou vivre les mêmes défis différemment. Par exemple, en présence de violence entre partenaires intimes, un garçon peut sortir de la maison pour jouer, tandis qu'une fille restera à l'intérieur de sa maison.

Le bien-être mental des enfants est intrinsèquement lié à leur possibilité de

jouer seuls ou avec d'autres. Lorsque les filles et les garçons jouent dans un environnement sûr et attentionné, ils peuvent développer des compétences de vie qui favorisent le bien-être psychosocial, comme s'exprimer et se donner du répit malgré les épreuves. Le jeu favorise la sécurité et le bonheur des filles et des garçons et les aide à s'adapter à de nouvelles réalités et à surmonter des situations stressantes. Il faut veiller à ce que les garçons et les filles bénéficient du jeu de façon égalitaire à l'intérieur et à l'extérieur de la maison.

COMMENT PUIS-JE SOUTENIR LE BIEN-ÊTRE PSYCHOSOCIAL DES ENFANTS DANS DIFFÉRENTES SITUATIONS?

Lorsque les enfants se sentent désespérés et vulnérables, ils ont besoin de retrouver l'estime de soi et un sentiment de contrôle et de sécurité. Pour rétablir des sentiments positifs, vous pouvez :

- Créer des routines pour favoriser un sentiment de contrôle, de prévisibilité et de sécurité.
- Fournir à l'avance des informations sur les activités régulières et les changements.
- Donner aux garçons et aux filles la possibilité de faire des choix qui influenceront leur journée. Par exemple, aider à planifier et à choisir les activités.
- Permettre et encourager tous les enfants, y compris ceux qui sont handicapés, à exprimer leur stress et leurs besoins.

L'estime de soi est un état d'esprit, mais elle a un effet important sur la vision du monde de l'enfant et sur la façon dont les autres perçoivent l'enfant. Renforcez l'estime de soi et la confiance des filles et des garçons en leur donnant des mots d'encouragement, en les félicitant, en les aidant à aider les autres et en évitant les critiques sévères.

COMMENT PARLER À UN ENFANT D'UN ÉVÉNEMENT BOULVERSANT?

- N'explorez pas les expériences troublantes des enfants. Cependant, si une fille ou un garçon choisit d'exprimer quelque chose qui les angoisse, écoutez et réconfortez l'enfant en fonction de son « stade » ou de son niveau de développement dans les domaines de la motricité, de la pensée et de l'apprentissage, ou de la communication. L'enfant qui présente un retard dans un ou plusieurs domaines de développement peut avoir des besoins particuliers.
 - Veillez à communiquer de manière claire, précise et factuelle. Par exemple, si vous vous adressez à des enfants d'âge scolaire et que vous sentez qu'un enfant a besoin de parler, accordez-lui toute votre attention. Faites-lui face, établissez un contact visuel et agenouillez-vous pour vous mettre à sa hauteur si nécessaire. Validez ses sentiments, observez son langage corporel et répétez ce qu'il vous dit. Pour d'autres conseils, consultez le site : [sites.unicef.org/cwc/files/CwC_Final_Nov-2011\(1\).pdf](https://sites.unicef.org/cwc/files/CwC_Final_Nov-2011(1).pdf).
 - Si un enfant communique des détails susceptibles de perturber d'autres filles et garçons, rassurez-le sur l'importance de ce qu'il ressent et invitez-le à explorer ses sentiments à la fin de la séance.
 - Si vous ne connaissez pas la réponse à une question, n'ayez pas peur de l'admettre. Ne mettez pas en péril la confiance de l'enfant en inventant une réponse. Dites : « Je ne sais pas. »
- Parfois, la réponse à la question est : « Je ne sais pas. »
- Découvrez ce que les enfants savent. Demandez-leur : « Qu'avez-vous entendu à ce sujet? » Et puis, écoutez, écoutez et écoutez encore.
 - Communiquez vos sentiments avec les filles et les garçons. Il est normal de reconnaître vos sentiments avec eux. Ils verront que vous êtes humain. Ils ont également l'occasion de voir que même si quelque chose vous trouble, vous pouvez vous ressaisir et continuer. Les parents l'entendent souvent : Soyez un modèle. Cela vaut aussi pour l'émotion.
 - Lorsque les filles et les garçons parlent de leurs préoccupations, écoutez-les avec attention. Aidez-les à comprendre qu'ils ne sont pas seuls et qu'ils ne sont pas responsables de ce qui s'est passé.
 - Rassurez les filles et les garçons et expliquez que ce qui s'est passé n'est pas normal, mais que leurs sentiments sont normaux.
 - Validez les sentiments négatifs. Lorsque vous parlez à un enfant d'un sentiment négatif, nommez ce sentiment. Expliquez également que tous les sentiments sont acceptables, mais que certaines actions ne le sont pas (p. ex., ne pas frapper).
 - Ne faites pas de fausses promesses, mais essayez de rétablir un sentiment de confiance et de sécurité. Soyez honnête. Dites à l'enfant la vérité dans la langue comprise.

¹ Par INEE, IFRC et StC.

QUE DOIS-JE FAIRE SI UN ENFANT EST BOULVERSÉ PENDANT UN JEU OU UNE DISCUSSION?

Tous ces jeux favorisent le développement sain des enfants, mais certains sujets (comme la sécurité ou la gestion du stress) peuvent faire remonter divers sentiments ou souvenirs.

- Restez calme et montrez que vous souhaitez les écouter et que vous acceptez leurs sentiments.
- Permettez aux enfants de quitter l'activité ou de faire une pause dans un espace où ils se sentent en sécurité.
- Mettez fin à une activité si elle bouleverse les filles ou les garçons.
- Offrez à l'enfant de faire une autre activité.
- Vérifiez comment chaque fille et chaque garçon se sent à la fin de la séance et apportez votre soutien au groupe ou à l'enfant individuellement si nécessaire. Dites aux garçons et aux filles qu'ils peuvent parler à vous ou à un adulte de confiance lorsqu'ils sont bouleversés.
- Aidez l'enfant à se libérer de son stress ou de ses émotions de manière positive. Par exemple, donnez-lui la possibilité de jouer dehors avec des amis ou un animal de compagnie.
- Terminez toujours la séance sur une note positive. Par exemple, soulignez que les filles et les garçons peuvent avoir un impact positif sur leur vie ou sur leur communauté.

QUE PUIS-JE FAIRE SI LES ENFANTS ONT BESOIN D'UNE AIDE SUPPLÉMENTAIRE?

Lorsque vous animez des jeux et des discussions, surveillez les signes de problèmes plus sérieux chez les filles ou les garçons et contactez les organismes communautaires qui peuvent vous aider. Si vous travaillez pour une école/organisme qui dispose d'un processus d'aiguillage, suivez-le.

Notez les informations relatives aux organismes ou aux lignes d'assistance qui peuvent soutenir les filles ou les garçons ainsi que les adultes :

NOM :

Poste :

Téléphone :

Adresse :

Organisme :

Heures:

Remarque : Si vous soupçonnez ou savez qu'une fille ou un garçon a subi de la maltraitance, vous devez le signaler. Consultez la fiche *Assurer la sécurité des enfants* pour plus d'informations.

Sources : Cette fiche d'information comprend des renseignements provenant d'organismes comme l'Unicef, INEE, IASC, IIEP, IFRC, StC, WV, IRC, CCF, le gouvernement de Sierra Leone et ICSSPE.



JEU SENSIBLE AU GENRE

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

QU'EST-CE QUE L'ÉGALITÉ DES SEXES?

L'égalité des sexes signifie l'égalité entre les femmes/filles et les hommes/garçons. Cela signifie que les femmes/filles et les hommes/garçons devraient avoir les mêmes opportunités, accès et avantages dans nos sociétés. Par exemple, les filles et les garçons devraient le même accès à l'éducation ; les femmes et les hommes devraient avoir des droits égaux (p. ex., pour la propriété, la santé et les services sociaux) ; et les femmes et les hommes devraient avoir les mêmes occasions d'apprendre, de prendre des décisions et de diriger. Cela signifie également que les filles et les garçons peuvent obtenir et contrôler des ressources et des renseignements afin de réaliser leurs rêves. Source: Right To Play

POURQUOI L'ÉGALITÉ DES SEXES EST-ELLE IMPORTANTE?

Il est important d'avoir une société juste et équitable afin d'avoir des chances égales pour les garçons et les filles, les hommes et les femmes, indépendamment de leur âge, de leur milieu économique ou social, de leur religion, de leur race ou de leur situation géographique. Nous devons créer l'égalité des chances pour les filles/femmes et les garçons/hommes de façon intentionnelle. Les parents et les personnes qui s'occupent des enfants, le personnel enseignant et les directions d'école, les garçons et les filles peuvent ensemble travailler à éliminer les inégalités entre les sexes et à créer une société juste et équitable.

Cela implique de prendre en compte nos attitudes et de croire que les garçons et les filles ont le même droit et le même potentiel pour réaliser leurs projets. Par conséquent, nous devons leur offrir des possibilités égales d'acquérir des connaissances et des compétences, d'avoir confiance en leurs capacités pour prendre des décisions, et de recevoir le soutien de leurs familles et communautés. L'éducation sensible au genre est l'un des moyens efficaces de promouvoir l'égalité des sexes.

QU'EST-CE QUE L'ÉDUCATION SENSIBLE AU GENRE?

Une éducation sensible au genre prend en compte les différents rôles/responsabilités, droits, besoins, barrières/contraintes et opportunités des garçons et des filles dans les programmes, l'enseignement, les écoles et la planification de l'éducation et vise une plus grande égalité entre les sexes. L'éducation sensible au genre à l'école et dans la salle de classe n'est pas seulement la responsabilité des dirigeantes et des enseignantes. Les dirigeants et les enseignants jouent un rôle tout aussi important et doivent s'impliquer à part égale dans la réalisation de cet objectif.

L'éducation sensible au genre vise à créer un « environnement d'apprentissage positif pour le personnel enseignant et les élèves en inversant les attitudes, le langage, le comportement et les stéréotypes sexistes qui sont à l'origine des différences entre les sexes dans l'éducation.

FAWE Genre Responsive Pedagogy

Il est crucial d'intégrer la sensibilité au genre dans :

- La communication verbale et non verbale
- Le matériel d'enseignement et d'apprentissage
- Planification des leçons et des discussions
- L'environnement de la classe - à la fois dans l'aménagement et la gestion

La promotion d'une éducation sensible au genre pour les filles et les garçons est une responsabilité partagée. Par exemple :

- Les **écoles** sont chargées d'assurer des environnements d'apprentissage sûrs sur les plans physique et émotionnel et adaptés aux besoins des femmes. Par exemple, des toilettes sécuritaires, l'absence de violence sexuelle ou sexiste, etc.
- Le **personnel enseignant** est responsable des pratiques d'enseignement et de la gestion du comportement en classe qui tiennent compte des différences entre les sexes. Par exemple, en offrant des chances égales aux garçons et aux filles de diriger des activités et de participer en classe.
- Les **parents** doivent veiller à ce que leurs garçons et leurs filles aient les mêmes chances d'aller à l'école et de recevoir le même soutien à la maison. Par exemple, en veillant à ce que les garçons et les filles aient la même responsabilité pour les tâches ménagères.

POURQUOI L'ÉDUCATION SENSIBLE AU GENRE EST-ELLE CRUCIALE?

Nous savons qu'une éducation de qualité est un droit de la personne fondamentale. Un système d'éducation sensible au genre est essentiel pour que les apprenants et apprenantes de tous âges aient accès à des possibilités d'éducation sûres et de qualité. L'éducation sensible au genre répond aux différents besoins des garçons et des filles et soutient leur scolarisation, leur participation et leur réussite dans n'importe quel environnement d'apprentissage.

COMMENT PUIS-JE ÊTRE SENSIBLE AU GENRE LORSQUE J'ANIME CES JEUX?

Il est très important de tenir compte des différences entre les sexes lorsque vous animez ces jeux avec les enfants. Voici quelques moyens d'y parvenir :

- Précisez que tous les enfants (garçons et filles) ont les mêmes capacités et le même potentiel.
- Traitez tous les enfants (garçons et filles) avec la même dignité et le même respect.
- Créez un environnement d'apprentissage qui reflète les expériences, les contributions et les perceptions des filles et des garçons.
- Veillez à ce que le matériel soit accessible de la même manière aux garçons et aux filles, et ne définissez pas le rôle du garçon ou de la fille (p. ex., une balle pour un garçon et un papier et un crayon pour une fille).
- Offrez aux garçons et aux filles la possibilité d'exceller dans tous les jeux de manière égale.

- Offrez aux garçons et aux filles la possibilité de prendre des initiatives dans le jeu. Par exemple, un jeu avec un ballon peut être animé par des filles, tandis qu'un jeu assis et chantant en cercle peut être animé par des garçons.
- Encouragez l'utilisation systématique d'un langage adapté aux besoins des femmes. Par exemple, dites : « garçons et filles » dans votre conversation au lieu « des enfants », ou utilisez « présidence » au lieu de « président ».
- Encouragez les relations positives et collaboratives entre les garçons et les filles.

COMMENT PUIS-JE AUGMENTER LA PARTICIPATION DES FILLES À CES JEUX?

L'éducation sensible au genre implique également de trouver des moyens de promouvoir l'inclusion des filles dans vos activités. Voici quelques moyens d'accroître la participation des filles et de les mettre à l'aise :

Encourager les filles à jouer

- Donnez autant de temps et de fiches aux garçons qu'aux filles.
- Offrez un espace de jeu sûr aux filles.
- Donnez aux filles des rôles de leadership.
- Rendez les activités amusantes.
- Encouragez le travail d'équipe en grands groupes et demandez aux garçons et aux filles de diriger les activités. De nombreuses filles n'ont pas les mêmes possibilités que les garçons de jouer dehors dans la rue ou n'ont pas le temps de se divertir à la maison. Les filles ne seront peut-être pas aussi douées que les garçons pour attraper un ballon ou courir, alors encouragez-les à participer.



Solliciter l'opinion des filles

- Demandez aux filles à quoi elles aimeraient jouer.
- Écoutez et suivez les idées des filles concernant les activités à réaliser.
- N'oubliez pas que dans de nombreuses cultures et environnements, les filles ne sont pas encouragées à parler. Elles peuvent être timides. Donnez-leur la possibilité de s'exprimer, sans les mettre mal à l'aise.

Utiliser un langage positif

- Ne permettez pas aux garçons de se moquer des filles ou d'être méchants avec elles.
- Incluez les filles dans votre communication lorsque vous vous adressez au groupe.
- Encouragez les filles à s'exprimer et à faire connaître leurs opinions. Par exemple, lors des réflexions finales, vous pouvez utiliser des expressions comme : « C'est important d'entendre les opinions des garçons et des filles » ou « Chaque personne a droit à son opinion et tous les garçons et toutes les filles doivent se sentir à l'aise d'exprimer leurs sentiments ».

LES ENFANTS AYANT UN HANDICAP ET LE JEU



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

L'objectif de l'inclusion est de donner aux enfants des chances et des expériences égales. Cela signifie que les filles et les garçons handicapés ont un accès égal aux mêmes chances et possibilités de mener une vie épanouie.

À QUOI RESSEMBLE UN ENVIRONNEMENT INCLUSIF?

L'inclusion est le résultat de la cohabitation de filles et de garçons, d'hommes et de femmes, ayant un handicap ou non, qui vivent, travaillent, apprennent et jouent ensemble. Toutes les filles et tous les garçons se sentent acceptés. Ils peuvent être eux-mêmes. Chaque personne est respectée et elle peut se lier d'amitié avec d'autres personnes handicapées ou non.

POURQUOI L'INCLUSION EST-ELLE IMPORTANTE?

L'inclusion développe les compétences sociales entre les filles et les garçons ayant diverses capacités. Elle encourage l'empathie, la diversité et le respect. À long terme, elle peut changer les attitudes qui discriminent ou excluent les personnes handicapées dans la communauté.



COMMENT PUIS-JE BIEN INCLURE LES ENFANTS HANDICAPÉS?

- Mettez en valeur leurs capacités plutôt que leurs incapacités. Ne supposez pas que les enfants handicapés peuvent faire moins : ils sont créatifs, résolvent des problèmes au quotidien et peuvent faire preuve de leadership.
- Évitez de parler avec condescendance aux enfants handicapés ou de les traiter comme s'ils avaient besoin de votre pitié ou de votre charité.
- N'identifiez pas les enfants par leur déficience. Par exemple, Peter n'est pas « un syndrome de Down ». Il s'agit de Peter et il est atteint du syndrome de Down.
- Laissez les enfants agir ou parler en leur nom.
- Ne supposez pas qu'ils ont besoin d'aide. Demandez discrètement à l'enfant (ou à la personne qui s'occupe de lui) quelles sont ses préférences ou ses besoins particuliers – c'est la personne qui les connaît le mieux!
- Adaptez les activités seulement si nécessaire.

COMMENT PUIS-JE ADAPTER LES ACTIVITÉS LUDIQUES POUR AMÉLIORER L'INCLUSION?

Tous ces jeux peuvent être adaptés. Les changements seront différents pour chaque activité et chaque enfant. Lorsque vous envisagez d'adapter un jeu :

- Pensez aux besoins et aux capacités de chaque fille et de chaque garçon. N'oubliez pas que les adaptations ne sont pas toujours les mêmes, car il n'y a pas deux enfants identiques. Si un enfant a plusieurs handicaps, pensez à ses capacités et à ses besoins plutôt que de trouver une adaptation pour chacun de ses handicaps.
- Demandez aux enfants au début si l'activité leur convient. Si ce n'est pas le cas, sollicitez leurs suggestions pour jouer de manière amusante. Les filles et les garçons qui ont un handicap savent bien comment adapter un jeu pour faciliter leur participation.
- Donnez à tous les enfants des choix dans l'activité. Par exemple, comment se déplacer vers la ligne d'arrivée dans un relais ou comment raconter une histoire (dessin, chant, etc.). Ainsi, tous les enfants jouent au même jeu et personne ne fait l'objet d'un traitement particulier.



VOICI QUELQUES MOYENS D'ADAPTER LES ACTIVITÉS :

Adapter l'activité

- Rendez plus facile ou plus difficile l'activité en modifiant certaines règles.
- Invitez les joueurs à jouer différents rôles ou à occuper différentes positions.
- Expliquez que les joueurs peuvent choisir de jouer de différentes manières, par exemple assis ou debout. Assurez-vous que TOUS les joueurs ont ce choix.
- Jouez à deux ou en équipe pour permettre aux enfants de connaître la diversité. Invitez tous les enfants à chercher des moyens de se soutenir, de s'accueillir et d'apprendre les uns des autres.

Lorsque vous adaptez une activité, réfléchissez :

- Est-ce que tout le monde s'amuse?
- L'adaptation fonctionne-t-elle pour tous les membres du groupe?
- Tous les membres du groupe peuvent-ils jouer équitablement?
- L'activité est-elle adaptée à l'âge?
- L'activité répond-elle aux besoins de toutes les filles et de tous les garçons?

Adapter l'espace de jeu

- Changez la taille.
- Modifiez la distance (p. ex., rapprochez une cible).
- Modifier la hauteur de la cible.
- Prévoyez plus ou moins d'espace entre les joueurs.

Adapter l'équipement

- Réduisez la taille ou le poids des équipements.
- Utilisez des ballons de textures différentes ou de couleurs plus vives, ou des ballons qui font du bruit.
- Assurez-vous que les panneaux, les cartes, etc. sont suffisamment grands pour que tous les enfants puissent les voir. Demandez à l'enfant quelle taille lui convient pour des documents écrits à la main. Utilisez une taille de police de 16 ou plus pour les documents imprimés.

QUELLES SONT LES ADAPTATIONS POUR LES ENFANTS VIVANT AVEC DES HANDICAPS PARTICULIERS?

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples pour vous aider à réfléchir aux besoins potentiels des enfants et aux différentes options. Demandez toujours d'abord à l'enfant si une adaptation est souhaitable. Laissez-lui le choix. L'enfant peut juger qu'elle n'est pas nécessaire ou refuser toute adaptation.

HANDICAP	EXEMPLES D'ADAPTATIONS
Vision	<ul style="list-style-type: none"> • Invitez toutes les filles et tous les garçons à travailler avec un partenaire. • Utilisez des couleurs vives si un enfant a une vision résiduelle (p. ex., des ballons, des brassards, des dossards). • (Remarque : les couleurs unies sont meilleures que les motifs). • Ralentez le mouvement de l'activité (p. ex., utiliser un ballon de plage au lieu d'un ballon plus lourd). • Utilisez le son pour indiquer un lieu (p. ex., quelqu'un tape sur une cible). • Disposez de versions tactiles des images (p. ex., les fabriquer en argile). • Si possible, utilisez des espaces bien éclairés.
Audition	<ul style="list-style-type: none"> • Si l'enfant a une audition résiduelle, demandez-lui quelle partie de l'espace lui procure une meilleure écoute. • Assurez-vous d'avoir un contact visuel et que l'enfant comprend les démonstrations. • Veillez à ce que votre bouche (et celle des autres membres du groupe) ne soit pas couverte, afin que les enfants puissent lire sur vos lèvres (p. ex., lorsque vous tenez un objet, assurez-vous qu'il ne bloque pas votre visage). • Invitez toutes les filles et tous les garçons à travailler avec un partenaire. Aidez les enfants à communiquer de manière claire et respectueuse. • Utilisez des signes simples pour les instructions.
Physique	<ul style="list-style-type: none"> • Invitez toutes les filles et tous les garçons à travailler avec un partenaire. • Utilisez des mots génériques pour décrire les actions physiques (p. ex., au lieu de « courir », utilisez « se déplacer aussi vite que possible »). • Donner la possibilité de développer des compétences basées sur la force (p. ex., les enfants peuvent lancer en position assise ou laisser la balle rebondir avant de l'attraper). • Pensez à adapter l'espace de jeu pour que tous les enfants puissent s'y déplacer et participer.
Intellectuel	<ul style="list-style-type: none"> • Invitez toutes les filles et tous les garçons à travailler avec un partenaire. • Assurez-vous que l'enfant comprend les démonstrations. • Donnez à l'enfant le temps d'observer avant de jouer pour vérifier sa compréhension. • Faites des rappels verbalement ou à l'aide de marqueurs visuels. • Simplifiez les attentes de l'activité.

¹Cela est particulièrement important lorsque l'enfant a plusieurs handicaps.

LE LAVAGE DES MAINS



POURQUOI DEVRAIS-JE ME LAVER LES MAINS?

Garder ses mains propres est l'une des mesures les plus importantes que nous puissions prendre pour éviter de tomber malade et de transmettre des germes à d'autres personnes. Il est préférable de se laver les mains avec du savon et de l'eau courante propre pendant 40 secondes. Si vous ne disposez pas de savon et d'eau propre, utilisez un produit à base d'alcool pour vous nettoyer les mains. Les rince-mains à base d'alcool ont une action rapide et réduisent considérablement le nombre de germes sur la peau.



QUAND DOIS-JE ME LAVER LES MAINS?

- Avant de préparer ou de manger des aliments.
- Après avoir utilisé les toilettes.
- Après avoir changé des couches ou nettoyé un enfant qui est allé aux toilettes.
- Après avoir manipulé un animal ou des excréments d'animaux.

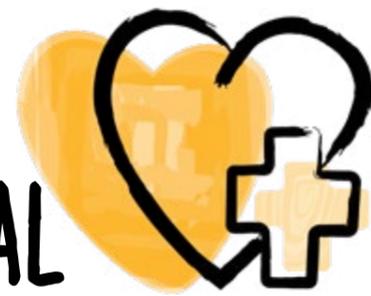
COMMENT DOIS-JE ME LAVER LES MAINS?

- Mouillez-vous les mains avec de l'eau courante propre et appliquez du savon. Utilisez de l'eau tiède si elle est disponible.
- Frottez les mains ensemble pour faire mousser et frottez toutes leurs surfaces.
- Continuez à vous frotter les mains pendant 40 secondes. Besoin d'une minuterie? Imaginez que vous chantez « Joyeux anniversaire » 4 fois à un ami!
- Rincez-vous bien les mains à l'eau courante.
- Séchez vos mains avec une serviette propre.

ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE PAR LE JEU



JEUX SUR LA SANTÉ ET LE BIEN-ÊTRE PSYCHOSOCIAL



Pour plus d'informations sur le bien-être psychosocial, consultez la fiche Soutien psychosocial à la **page 19**. Ce manuel contient de nombreux autres jeux qui favorisent le bien-être psychosocial des enfants. Ces jeux sont marqués d'une étoile (*) sur la première page de chaque section.

JEU	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	APPRENTISSAGE CLÉ	ÂGE	DURÉE	# DE JOUEURS
S'amuser même lorsqu'on est à part	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants à garder une distance sécuritaire	6+	30+ min	2+
Chefs cuisiniers	Nutrition	Ce jeu apprend aux enfants l'importance d'une alimentation saine	6+	20+ min	2+
Bonjour Rêve	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants l'importance de dormir régulièrement pour rester en bonne santé	6+	15+ min	2+
Le jeu de vaccination	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants comment prévenir les maladies évitables	6+	15+ min	6+
Muscles actifs	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants l'importance de l'activité physique	6+	15+ min	3+
Qui est votre héros?*	Espoir	Ce jeu apprend aux enfants à être optimistes	6+	30+ min	2+
Les étoiles filantes*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants à gérer leurs émotions	6+	30+ min	2+
L'oiseau en papier*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants à prendre soin de soi	6+	30+ min	2+
Le livre d'accordéon*	Sentiment d'appartenance	Ce jeu apprend aux enfants à se sentir liés à leur communauté d'origine	6+	30+ min	2+
Le puzzle de mon avenir*	Définition des objectifs	Ce jeu apprend aux enfants à se fixer des objectifs pour l'avenir	6+	30+ min	2+
Le trésor de noor*	Définition des objectifs	Ce jeu apprend aux enfants à établir les étapes nécessaires pour atteindre un objectif	6+	30+ min	2+
Les chats et les souris	Motricité globale et fine	Ce jeu apprend aux enfants à développer leur motricité de base	6-9	15+ min	6+
Rincer	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants l'importance du lavage des mains	6-9	20+ min	2+
Le jeu de questions	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants à communiquer des informations correctes sur la COVID-19	7+	30+ min	2+
Relais de dessin*	Prise de décision responsable	Ce jeu apprend aux enfants à prendre rapidement des décisions	8+	20+ min	4+
Le jeu de système immunitaire	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître l'importance du système immunitaire	10+	15+ min	8+
Éviter le virus	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants comment éviter les maladies et les affections évitables	10+	20+ min	6+
Objectif atteint*	Responsabilité	Ce jeu apprend aux enfants à planifier leur journée	10+	30+ min	2+
Le collecte des déchets	Santé physique et hygiène	Ce jeu apprend aux enfants comment garder l'environnement propre	10+	15+ min	6+

S'AMUSER MÊME LORSQU'ON EST À PART



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à garder une distance sécuritaire, en jouant à leurs jeux préférés sans se toucher.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que faites-vous différemment ces jours-ci pour respecter la distanciation sociale?
- Pourquoi devons-nous garder une distance sécuritaire entre nos amis et nous?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants de choisir leur jeu préféré et de créer une nouvelle façon de jouer sans se toucher.
2. Testez ensemble différentes idées. Certaines ne fonctionneront pas, mais ce n'est pas grave! Encouragez les enfants à réfléchir à des solutions créatives.
3. Demandez aux enfants de partager leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et cherchez des occasions d'aider les enfants à améliorer leur distanciation sociale.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/14kNo5ji2o8>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent choisir un nouveau jeu qui implique moins de mouvements.
- Si le jeu est trop facile, un garçon ou une fille peut jouer le rôle d'arbitre. Ensemble, créez des « pénalités » pour les joueurs qui se rapprochent trop des autres. Encouragez la créativité, mais veillez à ne pas inclure de sanctions qui pourraient être embarrassantes.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la distanciation sociale et à son importance.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous changé pour jouer au jeu avec une distance entre vos amis et vous?

CONNEXION

En quoi le fait de garder une distance sécuritaire nous aide-t-il à préserver notre santé?

APPLICATION

Pouvez-vous imaginer des moyens créatifs de respecter une distance sécuritaire tout en vous amusant?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles font preuve de créativité et de souplesse en essayant différentes idées pour jouer au jeu sans se toucher.
- Les garçons et les filles résolvent efficacement les problèmes pour éviter de se toucher pendant le jeu.

RÉFLEXIONS

CHEFS CUISINIERS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants l'importance d'une alimentation saine, en leur faisant identifier les aliments qu'ils préfèrent et pourquoi.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quels types d'aliments votre famille mange-t-elle régulièrement ensemble?
- Comment vous sentez-vous après avoir mangé ces aliments?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
20+
min



Matériel
crayons ou
marqueurs,
papier,
autres
matériaux
d'art

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants d'imaginer qu'ils vont organiser un repas pour leur famille. Demandez-leur de dessiner un repas ou une collation qu'ils aiment manger.
2. Lorsque tout le monde a fini de dessiner, invitez les enfants à présenter ce qu'ils ont dessiné. Déterminez ensemble si les aliments sont sains ou non en expliquant pourquoi.
3. Une alimentation saine comprend différents types d'aliments! Demandez aux enfants de classer leurs aliments dans les catégories suivantes : fruits, légumes, céréales, produits laitiers ou protéines.

4. Pendant qu'ils jouent, encouragez les enfants à partager toutes les autres idées qu'ils ont pour faire l'activité.

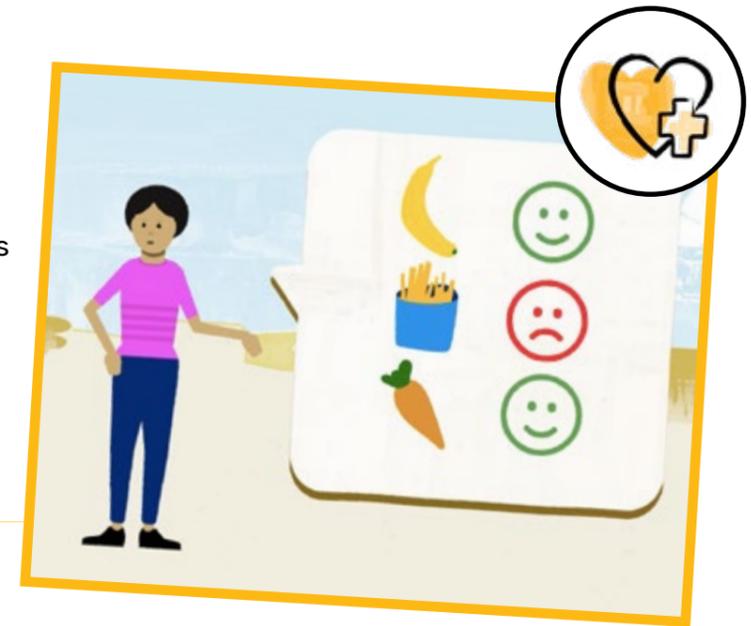


Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et cherchez des occasions de parler d'alimentation saine.

REGARDEZ LA VIDÉO : https://youtu.be/fuG_64GItoE

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent commencer par passer en revue les groupes d'aliments sains. Encouragez les enfants à nommer des aliments compris dans ces groupes.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent écrire une recette pour un repas sain et décrire ce qui le rend sain.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à l'importance d'une alimentation saine.

RÉFLEXION

La plupart des aliments que vous avez dessinés étaient-ils sains ou malsains? Expliquez pourquoi.

CONNEXION

Pourquoi est-il important de manger sainement?

APPLICATION

Comment pouvons-nous faire en sorte que les garçons et les filles de notre famille puissent manger sainement?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles réfléchissent à des idées pour un repas sain et les dessinent.
- Les garçons et les filles démontrent une compréhension des choix sains et malsains lorsqu'ils parlent de leurs dessins.

RÉFLEXIONS

BONJOUR RÊVE



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants l'importance de dormir régulièrement pour rester en bonne santé, en mimant leurs rêves et en devinant ceux des autres.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Combien d'heures dormez-vous habituellement la nuit?
- Comment vous sentez-vous le lendemain lorsque vous ne dormez pas assez la nuit? Comment vous sentez-vous lorsque vous dormez beaucoup?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de se joindre au jeu en faisant semblant de s'endormir.
2. Demandez-leur d'imaginer un rêve.
3. Encouragez les garçons et les filles à utiliser leur imagination pour mimer leurs rêves et essayer de deviner les rêves des autres.

4. Si leurs amis ne peuvent pas deviner leur rêve, demandez-leur s'il y a une autre façon d'exprimer leurs idées.
5. Demandez aux enfants de partager leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.
6. Lorsque tout le monde a fini de deviner, demandez aux enfants de faire semblant de se rendormir. Donnez-leur quelques minutes pour se détendre.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et encouragez-les à poser des questions en cas de doute.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/B8gvx50ifYk>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
15+
min



Matériel
papier,
marqueurs,
crayons et
tout autre
matériel pour
fabriquer des
accessoires
(facultatif)

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent mimer leurs rêves en utilisant des mots et des sons.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent fabriquer leurs propres accessoires pour mettre en scène leurs rêves.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à l'importance de dormir régulièrement pour rester en bonne santé.

RÉFLEXION

Comment votre corps s'est-il senti lors de la période de détente après le jeu?

CONNEXION

Pourquoi est-il important de dormir suffisamment la nuit?

APPLICATION

Qu'allez-vous faire pour dormir suffisamment chaque nuit?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles imaginent des rêves et représentent en scène de différentes manières pour que les autres les devinent.
- Les garçons et les filles expliquent pourquoi il est important de dormir suffisamment et comment y arriver.

RÉFLEXIONS

LE JEU DE VACCINATION



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
15+
min



Matériel
2 à 4 ballons
ou autres
objets
mous que
les joueurs
peuvent
attraper
et lancer



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à prévenir les maladies évitables, en utilisant des ballons pour se protéger dans un jeu de tague.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quels sont des exemples de virus?
- Que font les virus dans le corps d'une personne?

COMMENT JOUER



1. Demandez à deux enfants de se porter volontaires pour jouer le virus. Le virus tentera d'attraper les autres joueurs en les touchant. Les autres enfants doivent faire de leur mieux pour ne pas se faire toucher.

2. Distribuez les ballons à d'autres enfants. Ces joueurs représentent les vaccins et ne peuvent pas être touchés par le virus. Cependant, il faut passer la balle à quelqu'un d'autre toutes les cinq secondes.
3. Si une personne sans balle est touchée elle rejoindra l'équipe du virus.
4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que tout le monde joue en toute sécurité et que les garçons et les filles ont les mêmes chances de jouer les rôles du virus et des vaccins.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/wE2wVtKNfK0>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer avec moins de virus et moins de vaccins.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter d'autres ballons qui représentent le lavage des mains, les aliments sains et d'autres méthodes de prévention.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière dont ils peuvent se protéger contre un virus.

RÉFLEXION

Comment vous sentiez-vous avec la balle du vaccin comme protection?

CONNEXION

Avez-vous déjà eu un vaccin? Pourquoi est-il important de se faire vacciner?

APPLICATION

Quels sont d'autres moyens (à part la vaccination) de se protéger contre un virus?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles se passent les ballons de vaccination afin de se protéger contre le virus.
- Les garçons et les filles peuvent expliquer l'importance des vaccins et plusieurs moyen de se protéger contre les virus.

RÉFLEXIONS

MUSCLES ACTIFS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants l'importance de l'activité physique, en utilisant différentes parties du corps pour créer des gestes ou des mouvements amusants.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont différentes façons de bouger vos : Pieds? Jambes? Bras? Hanches? Corps? (Invitez les enfants à faire la démonstration de différentes actions).
- Pourquoi l'activité physique est-elle importante?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants de choisir deux parties du corps différentes.
2. Travaillez avec les enfants pour imaginer un geste ou un mouvement amusant en utilisant ces parties du corps. Encouragez-les à penser à quelque chose que tous les enfants peuvent faire.
3. Lorsque tout le monde a créé ses mouvements, passez-les en revue ensemble. Encouragez les enfants à mémoriser les mouvements!
4. Le premier joueur fait son mouvement. Ensuite, il fait le mouvement d'un autre joueur.
5. Lorsque quelqu'un fait le mouvement d'un joueur, c'est son tour! Ce joueur doit faire son mouvement, puis celui



d'un nouveau joueur. Encouragez les enfants à essayer d'aller le plus vite possible!

6. Demandez aux enfants de penser à d'autres jeux qui les font bouger.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles se sentent à l'aise avec les différents gestes et qu'ils peuvent être exécutés par tout le monde.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
3+



Durée
15+
min



Matériel
aucun

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, demandez aux enfants de mémoriser leur mouvement et celui de deux autres joueurs.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent se mettre au défi d'utiliser une partie du corps différente de celles déjà utilisées par les autres.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à l'importance de l'activité physique.

RÉFLEXION

Quel était votre mouvement préféré?
Pourquoi?

CONNEXION

Quelle activité physique avez-vous faite cette semaine?

APPLICATION

Au quotidien, comment pouvez-vous faire plus d'activité physique à la maison?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles pensent à des mouvements.
- Les garçons et les filles sont capables de faire des mouvements différents.
- Les garçons et les filles sont capables de mémoriser et de faire plus d'un mouvement.

RÉFLEXIONS

QUI EST VOTRE HÉROS?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
crayons/
marqueurs
et papier



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à être optimistes, en leur demandant d'identifier les héros de leur communauté.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quel travail aimeriez-vous faire quand vous serez adulte?
- En quoi ce travail est-il important pour vous?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de penser à un travail qui les intéresse vraiment. Dites-leur de garder leurs réponses dans leur tête et de ne pas les dire à voix haute.
2. Demandez aux enfants de faire deviner aux autres leur travail futur, en le mimant, en le dessinant ou en donnant un indice. Encouragez les enfants à tenter de deviner jusqu'à ce que la bonne réponse soit trouvée.

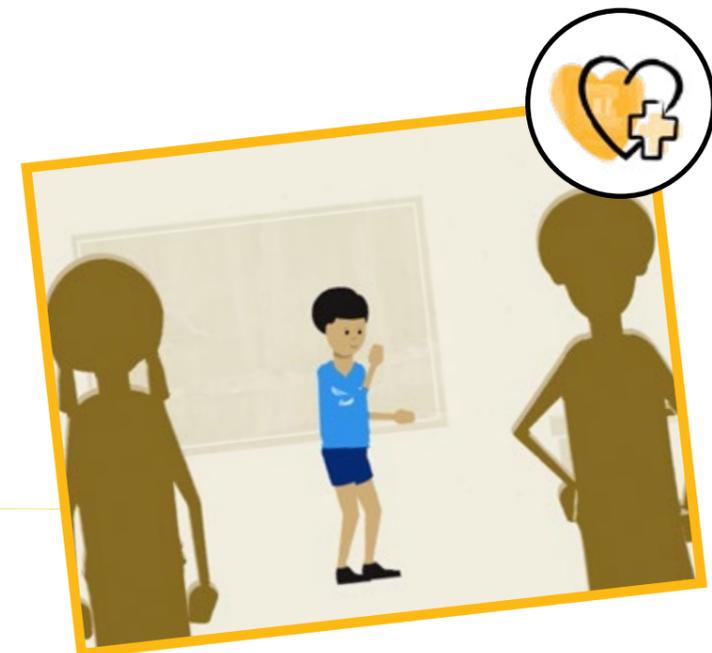
3. Lorsque tout le monde a fini de deviner, demandez aux enfants de penser à un héros dans leur famille ou communauté.
4. Demandez aux enfants de créer un message spécial d'espoir pour leur héros. Par exemple, en utilisant différentes fournitures artistiques, ou en créant une chanson ou un slogan. Encouragez la créativité!

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et cherchez des occasions de parler de l'égalité des sexes dans différents rôles.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/Po00uqAQI8s>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent dire la première lettre ou le premier son de leur travail comme un indice supplémentaire.
- Si le jeu est trop facile, l'enfant peut fixer une limite au nombre de devinettes, au nombre d'indices ou au temps nécessaire pour deviner.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la façon dont leurs héros peuvent leur donner de l'espoir.

RÉFLEXION

Qu'est-ce qui fait de la personne que vous avez choisi un héros à vos yeux?

CONNEXION

Pourquoi votre héros vous donne-t-il de l'espoir?

APPLICATION

Comment ressembleriez-vous à votre héros?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables d'identifier des héros dans leur famille ou leur communauté.
- Les garçons et les filles peuvent exprimer leurs idées et leurs sentiments concernant leurs héros.

RÉFLEXIONS

LES ÉTOILES FILANTES



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
2 récipients
(p. ex., des
bocaux, des
boîtes), des
morceaux
de papier, du
matériel de
dessin/écriture



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à gérer leurs émotions, en créant un bocal d'idées qui peuvent les aider à se sentir mieux.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Qu'est-ce qui vous procure de la joie ou de la tristesse?

COMMENT JOUER



1. Demandez à chaque enfant d'écrire ou de dessiner 2 choses tristes et 4 choses qui lui procurent de la joie. Les enfants inscrivent une idée sur chaque morceau de papier.
2. Demandez aux enfants d'installer un bocal de joie et un bocal de tristesse. Demandez-leur de faire des boules de papier. Gardez les boules séparées –il s'agit de voir qui peut lancer le plus de boules heureuses dans le bocal de la joie et le plus de boules tristes dans le bocal de la tristesse.

3. Essayez le jeu une fois et encouragez les enfants à exprimer leurs idées sur la façon de jouer à nouveau.
4. Après avoir joué, demandez aux enfants de discuter des idées contenues dans les bocaux. Demandez aux enfants où conserver le bocal d'idées joyeuses et encouragez-les à piger un papier du bocal d'idées joyeuses dans un moment de tristesse ou d'inquiétude.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité. Détectez les signes de problèmes plus graves chez les enfants et contactez leur famille ou des organismes communautaires pour obtenir de l'aide.

REGARDEZ LA VIDÉO :
https://youtu.be/_CinR80I-K8

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent énumérer 1 personne, 1 lieu et 1 chose qui leur procurent de la joie.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent raconter une histoire qui explique pourquoi quelque chose leur procure de la joie.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à différentes façons de gérer nos émotions.

RÉFLEXION

Quelles étaient les différentes idées dans le bocal de joie?

CONNEXION

Pouvez-vous décrire une fois où une personne vous a remonté le moral alors que vous étiez triste?

APPLICATION

Lorsque vous ressentez de la tristesse ou de l'inquiétude, que pouvez-vous faire?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent penser à des choses joyeuses et les écrire ou les dessiner.
- Les garçons et les filles peuvent penser à des moyens positifs de gérer leurs émotions.

RÉFLEXIONS

L'OISEAU EN PAPIER



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à prendre soin de soi, en fabriquant un animal qui représente leurs activités de soins personnels et leurs relations de soutien.



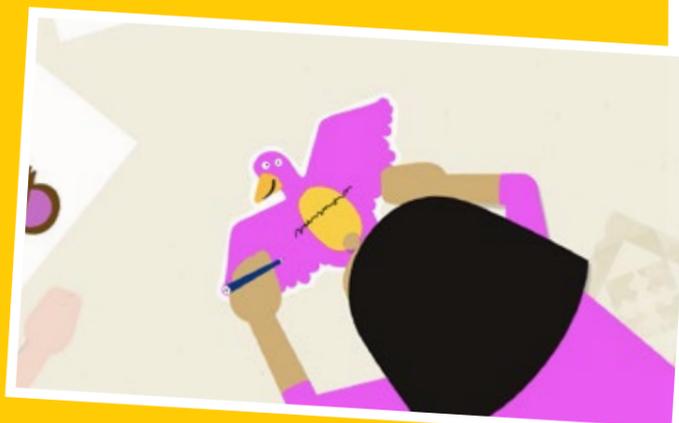
RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quelles sont les choses que vous faites pour prendre soin de vous?

COMMENT JOUER

1. Demandez à chaque enfant de penser à un animal qui lui procure de la joie ou de l'espoir, et de le fabriquer avec des fournitures artistiques ou d'autres matériaux.
2. Demandez aux enfants de choisir une partie de l'animal et d'y dessiner ou écrire des façons de prendre soin de soi. Ensuite, demandez-leur de choisir une autre partie de l'animal pour y dessiner ou nommer les personnes qui les soutiennent.
3. Les enfants peuvent décorer leurs animaux à leur guise! Encouragez-les à exprimer leurs idées pour améliorer l'activité.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité. Soulignez le fait que les garçons et les filles peuvent avoir les mêmes émotions.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/bg1KZ7wo6ts>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
crayons/
marqueurs,
papier et
autres
fournitures
d'art

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent faire un bricolage plus simple, comme un signet.
- Si le jeu est trop facile, créez un animal qui peut se tenir debout.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons de prendre soin de soi.

RÉFLEXION

Quelles sont les personnes et les activités que vous avez dessinées?

CONNEXION

Comment vous aident-elles à vous sentir mieux?

APPLICATION

Quels sont des moyens de prendre soin de vous quand ça ne va pas?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent penser à des idées pour prendre soin de soi et à des personnes qui les soutiennent.
- Les garçons et les filles sont capables de faire un bricolage pour exprimer ces idées.
- Les garçons et les filles peuvent exprimer des idées pour prendre soin de soi quand ça ne va pas.

RÉFLEXIONS

LE LIVRE D'ACCORDÉON



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
papier,
crayons,
marqueurs,
Facultatif :
colle, ruban
adhésif,
ciseaux
(et autres
fournitures
d'art)

APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se sentir liés à leur communauté d'origine, en créant un livre en accordéon pour partager une histoire traditionnelle.

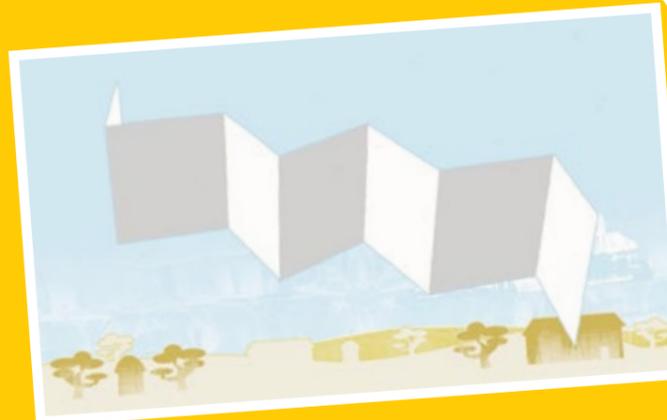
RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quelles histoires connaissez-vous de votre communauté?

COMMENT JOUER

1. Amenez les enfants à créer leur propre livre. Une façon amusante de le faire est sous forme de livre en accordéon. Découpez un morceau de papier en deux bandes et assemblez-les en zigzag.
2. Demandez aux enfants de réfléchir à l'une des histoires traditionnelles de leur communauté ou de leur famille qui leur plaît.
3. Demandez-leur de dessiner ou d'écrire l'histoire dans leur livre. Encouragez leur créativité!



Durant le jeu, insistez sur le fait que les personnages masculins et féminins peuvent avoir les mêmes forces et les mêmes qualités.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/wG5K1nBMQt4>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent commencer par une séance de remue-méninges, pour réfléchir ensemble à des histoires et les raconter à voix haute.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent créer un livre en accordéon plus long avec une histoire plus détaillée.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur leur lien avec leur communauté d'origine.

RÉFLEXION

Pourquoi aimez-vous cette histoire?

CONNEXION

Pourquoi cette histoire est-elle importante pour votre famille et les gens de votre communauté?

APPLICATION

Quelles histoires sur votre communauté pouvez-vous raconter?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de penser à une histoire significative reliée à leur culture.
- Les garçons et les filles sont capables de raconter l'histoire à leur manière, en utilisant des images et/ou des mots.

RÉFLEXIONS

LE PUZZLE DE MON AVENIR



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
crayons/
marqueurs,
papier et
ciseaux



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se fixer des objectifs pour l'avenir, en créant un puzzle en images de leur projet.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'un objectif?
- Lorsque vous imaginez votre avenir, que voyez-vous?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de dessiner un projet à réaliser une fois adulte. Encouragez-les à remplir la page avec leur dessin.
2. Une fois les dessins terminés, demandez aux enfants de retourner leur feuille et de dessiner des pièces de puzzle au dos.
3. Les enfants peuvent ensuite découper les pièces du puzzle et le reconstituer.
4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées pour améliorer l'activité.
5. Encouragez les garçons et les filles à présenter leurs dessins.



Durant le jeu, encouragez les garçons et les filles à travailler pour atteindre leurs propres objectifs et à se soutenir mutuellement.

REGARDEZ LA VIDÉO :
https://youtu.be/la2_Glux9J0

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent faire un puzzle avec moins de pièces.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent se fixer un défi pour construire un puzzle, Par exemple, le construire sans utiliser leurs mains.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux raisons pour lesquelles il est important de penser à leur avenir et de se fixer des objectifs.

RÉFLEXION

Quel objectif avez-vous dessiné dans votre puzzle?

CONNEXION

Pourquoi l'objectif du puzzle est-il important pour vous?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire maintenant pour atteindre votre objectif?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables d'imaginer une idée pour leur avenir et de la dessiner.
- Les garçons et les filles sont à l'aise de présenter leur objectif à leurs pairs.
- Les garçons et les filles peuvent établir un objectif et une étape à franchir pour y parvenir.

RÉFLEXIONS

LE TRÉSOR DE NOOR



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à établir les étapes nécessaires pour atteindre un objectif, en créant une histoire d'aventure qui montre comment les personnages atteignent un but.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'un objectif?
- Quels sont vos objectifs personnels?
- Selon vous, comment les gens se préparent-ils pour atteindre leurs objectifs?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de travailler ensemble pour créer une histoire d'aventure! L'histoire doit raconter comment leurs personnages atteignent un but.
2. Encouragez les enfants à utiliser leur imagination. Par exemple, en créant un livre d'histoires, des marionnettes ou en prétendant être les personnages.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et ont la possibilité de faire preuve de leadership.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/3oyRoCXR1dI>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
aucun

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent faire un remue-méninges sur les étapes que les personnages doivent franchir pour atteindre leurs objectifs.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent créer deux ou plusieurs fins différentes pour l'histoire.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux étapes à suivre pour atteindre un objectif.

RÉFLEXION

Quelles mesures vos personnages ont-ils prises pour atteindre leur objectif?

CONNEXION

Pouvez-vous vous souvenir d'une fois où vous avez atteint un objectif ou travaillé dur pour parvenir à quelque chose? Comment avez-vous atteint cet objectif?

APPLICATION

Quel est votre objectif actuel et quelles mesures prendrez-vous pour l'atteindre?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles font preuve de créativité et utilisent leur imagination pour créer l'histoire.
- Les garçons et les filles réfléchissent aux différentes étapes que les personnages peuvent franchir pour atteindre un objectif.

RÉFLEXIONS

LES CHATS ET LES SOURIS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6-9



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
tout ce qui
permet de
marquer des
cercles sur le
sol (p. ex., de
la craie, des
cordes ou des
cerceaux)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à développer leur motricité de base, en se déplaçant vers différents cercles sans se faire toucher.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Pourquoi est-il important d'être en bonne forme physique?

COMMENT JOUER



1. Pour vous réchauffer, invitez les enfants à faire une démonstration des bruits que font les chats.
2. Demandez à un enfant de se porter volontaire pour être le chat. Les autres seront des souris.
3. Invitez les souris à trouver un endroit sur le sol et à dessiner un cercle autour d'elles.
4. Expliquez et démontrez que les souris commencent dans leur cercle. Lorsque le chat « miaule », elles

doivent quitter leur cercle et en trouver un autre. Le chat essaie également de trouver un cercle. L'enfant qui ne trouve pas de cercle vide devient le prochain chat, ou un nouvel animal de son choix.

5. Rappelez aux enfants qu'une seule personne peut être dans un cercle à la fois, et que l'enfant qui met un pied dans un cercle en premier doit y rester.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées pour améliorer le jeu au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles jouent de façon sécuritaire et respectueuse. Encouragez-les à essayer différents mouvements.

REGARDEZ LA VIDÉO :

https://youtu.be/_iRlxBv500Y

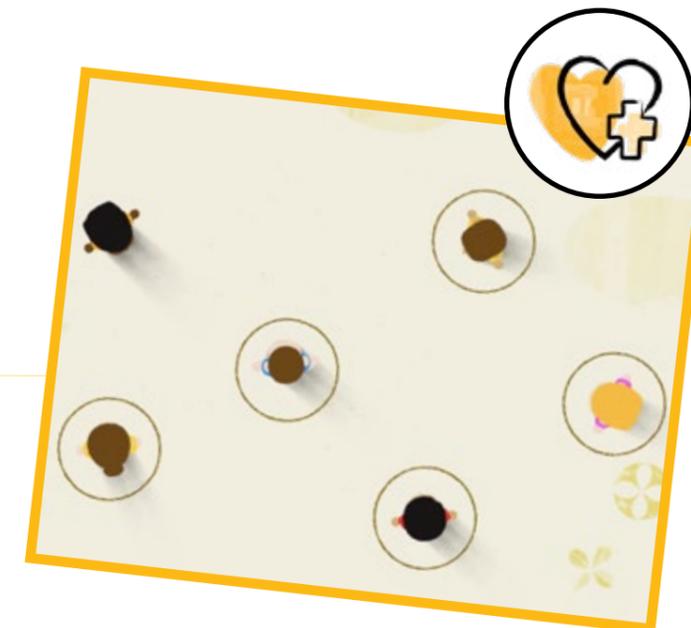
AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent éloigner les cercles.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter d'autres chats.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur des façons de développer leurs capacités motrices de base.



RÉFLEXION

Quelles parties de votre corps ont travaillé davantage ou plus vite pendant l'activité?

CONNEXION

Où, dans votre vie quotidienne, avez-vous à vous déplacer rapidement?

APPLICATION

Quels sont les exercices ou les activités que vous pouvez faire pour augmenter votre vitesse?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les filles et les garçons sont capables d'atteindre de nouveaux cercles.
- Les garçons et les filles utilisent leurs capacités motrices de base.
- Les filles et les garçons peuvent nommer différents mouvements de motricité globale.

RÉFLEXIONS

RINCER



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants l'importance du lavage des mains, en créant une courte chanson qui explique pourquoi se laver les mains est important.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- De quoi avons-nous besoin pour nous laver les mains? (*Réponse : de l'eau et du savon*)
- Combien de temps devons-nous nous laver les mains? (*Réponse : 40 secondes*)

COMMENT JOUER



Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes possibilités d'exprimer leurs idées de chansons.

1. Travaillez avec les enfants pour créer une chanson sur l'importance de se laver les mains. P. ex., vous pouvez utiliser l'air de votre chanson préférée.
2. Pouvez-vous faire en sorte que la chanson dure au moins 40 secondes? Essayez pour voir!
3. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur les différents chants et rythmes à utiliser.

N'OUBLIEZ PAS :
Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6-9



de joueurs
2+



Durée
20+
min



Matériel
aucun



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter des gestes à la chanson pour montrer comment se laver correctement les mains.
- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent choisir une chanson que tout le monde connaît déjà et changer certaines paroles.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur l'importance du lavage des mains.

RÉFLEXION

Est-ce que ça vous semble long les 40 secondes? Pourquoi?

CONNEXION

Pourquoi est-il important de se laver souvent les mains? Pourquoi est-ce particulièrement important avec la COVID-19?

APPLICATION

Comment pouvez-vous sensibiliser vos amis et votre famille à l'importance du lavage des mains?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles décrivent l'importance du lavage des mains.
- Les garçons et les filles expriment leurs idées en chanson.
- Les garçons et les filles décrivent et/ou démontrent comment se laver correctement les mains.

RÉFLEXIONS

LE JEU DES QUESTIONS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à communiquer des informations correctes sur la COVID-19, en créant leur propre jeu de questions-réponses pour jouer avec leurs pairs.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quels sont les jeux auxquels vous aimez jouer avec vos amis?
- Que savez-vous sur la COVID-19?

COMMENT JOUER

1. Commencez par une séance de remue-méninges. Ensemble, faites une liste des choses que les enfants veulent savoir sur la COVID-19.
2. Demandez aux enfants de travailler ensemble pour trouver certaines réponses à leurs questions. Fournissez-leur des documents comme des brochures sur la santé, si vous en avez.
3. Encouragez les enfants à concevoir leur propre jeu avec les questions et les réponses!
4. Donnez aux enfants le temps de jouer avec leurs camarades.



Durant le jeu, amenez les enfants à trouver des informations exactes et à faire une recherche sécuritaire. Encouragez les garçons et les filles à participer sur un pied d'égalité et aidez les enfants handicapés à accéder à l'information.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/MGbU6TJnRpk>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
7+



de joueurs
2+



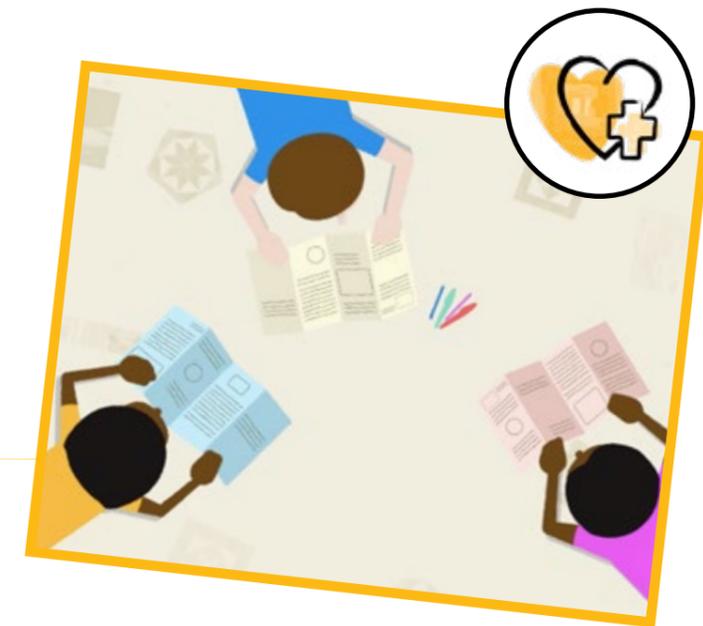
Durée
30+
min



Matériel
crayons,
papier,
brochures
sur la santé
(facultatif)

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent vérifier leurs informations sur la COVID-19, avec l'aide des adultes.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent explorer ensemble les mythes et les stéréotypes concernant la COVID-19.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur les façons de communiquer clairement.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous appris sur la COVID-19 que vous pouvez communiquer à d'autres personnes?

CONNEXION

Où pourriez-vous trouver des informations exactes sur la COVID-19 dans votre communauté?

APPLICATION

Que pourrait-il se passer si nous donnons aux autres de fausses informations sur la COVID-19?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles réfléchissent à des questions et trouvent des réponses appropriées.
- Les garçons et les filles créent des moyens amusants de poser des questions et d'y répondre.

RÉFLEXIONS

RELAIS DE DESSIN



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à prendre des décisions rapidement, en faisant une activité de dessin collaboratif.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont les choses que vous pouvez faire très rapidement?
- Avez-vous déjà pris une décision rapidement?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de s'organiser en équipes de 4 personnes ou plus.
2. Demandez aux enfants de s'asseoir en cercle avec leur équipe. Assurez-vous que tout le monde a un crayon et un morceau de papier. Demandez aux enfants de décider ce que leur équipe va dessiner.

3. Les enfants commenceront à dessiner pendant 10 secondes.
4. Quand vous dites : « Changez », les enfants passent leur feuille à la personne suivante qui poursuivra le dessin. Les dessins circuleront ainsi jusqu'à ce que tout le monde récupère son dessin original. Les enfants peuvent ensuite montrer leur résultat final.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles participent de manière égale.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
8+



de joueurs
4+



Durée
20+
min



Matériel
crayons ou
marqueurs,
papier

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent prolonger le temps de dessin. P. ex., 20 secondes.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent essayer de dessiner avec la main non dominante.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la prise de décisions rapides.

RÉFLEXION

Comment avez-vous décidé ce que vous alliez dessiner sur votre nouvelle feuille?

CONNEXION

Quels sont d'autres moments où vous devez prendre une décision immédiatement?

APPLICATION

Au quotidien, que ferez-vous pour prendre rapidement une bonne décision?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles tentent de dessiner pendant le temps imparti.
- Les garçons et les filles remettent leurs papiers à la personne suivante à temps.
- Les garçons et les filles sont capables de définir les moments de prise de décision dans leur vie et peuvent exprimer des idées sur la manière de prendre rapidement de bonnes décisions.

RÉFLEXIONS

LE JEU DE SYSTÈME IMMUNITAIRE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
15+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître l'importance du système immunitaire, en jouant à un jeu de tague entre un « virus » et un « corps ».



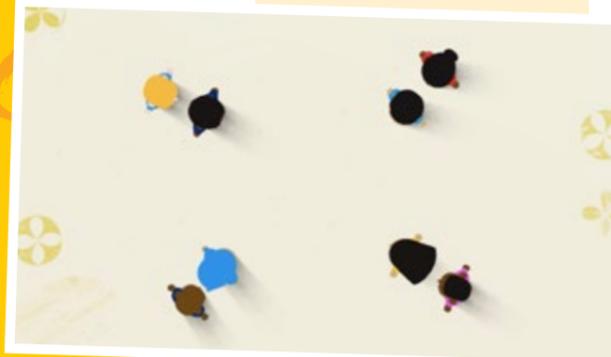
RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'un virus?
- Comment votre système immunitaire contribue-t-il à vous maintenir en bonne santé?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de se diviser en paires et de former un cercle intérieur et un cercle extérieur. Les joueurs qui forment les cercles représentent le système immunitaire.
2. Demandez une paire de volontaires : un enfant sera le virus et l'autre le corps. Cette paire peut se déplacer n'importe où dans l'aire de jeu, à l'intérieur et à l'extérieur du cercle.
3. Lorsque les enfants entendent « Allez-y! », le virus les poursuit et tente de d'attraper le corps.
4. À tout moment, le corps peut s'arrêter devant une personne à l'intérieur du système immunitaire. Lorsque cela se produit, le partenaire à l'extérieur est libéré de la paire et devient le nouveau corps.
5. L'ancien corps devient le nouveau partenaire du système immunitaire, en formant le cercle intérieur tandis que son partenaire se joint au cercle extérieur.
6. Si le virus attrape le corps avant que celui-ci ne s'arrête devant une personne à l'intérieur du système Immunitaire, le virus et le corps changent de rôle et continuent la poursuite.
7. Rappelez aux joueurs de se déplacer dans les espaces entre les paires du système immunitaire et non entre les partenaires.
8. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles ont les mêmes chances d'être le corps et le virus et que tout le monde joue en toute sécurité.



REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/7RWv47E0YYE>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les joueurs seuls peuvent représenter le système immunitaire, plutôt que les paires.
- Si le jeu est trop facile, deux enfants peuvent être les virus et deux enfants peuvent être les corps.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur l'importance du système immunitaire.

RÉFLEXION

Quand le virus vous poursuivait, qu'avez-vous ressenti en sachant que vous aviez un moyen sécuritaire de l'éviter?

CONNEXION

Avez-vous déjà été malade à cause d'un virus? Qu'avez-vous ressenti? Qu'avez-vous fait pour vous sentir mieux?

APPLICATION

Que pouvons-nous faire pour maintenir notre système immunitaire fort et sain afin de prévenir les maladies?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles passent facilement d'un rôle à l'autre : système immunitaire, virus et corps.
- Les garçons et les filles comprennent comment les virus infectent l'organisme et l'importance du système immunitaire dans la prévention des maladies.

RÉFLEXIONS

ÉVITER LE VIRUS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment prévenir les maladies évitables en esquivant un ballon qui roule (le virus).



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Avez-vous déjà été malade à cause d'un virus?
- Comment votre corps se sentait-il lorsque vous étiez malade?

COMMENT JOUER



1. Avec l'aide des enfants, marquez une aire de jeu rectangulaire. Utilisez les cônes pour marquer deux zones de sécurité à chaque extrémité.
2. Demandez à 2 volontaires d'être les rouleurs. Les rouleurs se placent sur le côté long du rectangle et font face au terrain de jeu. Les autres enfants se placent dans l'une des zones de sécurité.

3. Les rouleurs se passent le ballon en le faisant rouler sur le sol. Il représente le virus.
4. Quand vous dites : « Allez-y! », les enfants se dirigent vers l'autre zone de sécurité en évitant le virus (les ballons).
5. Si une personne touche le virus, elle se joint aux rouleurs et tente de toucher les autres joueurs avec les ballons.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que tout le monde joue de façon sécuritaire et que les garçons et les filles ont les mêmes chances d'être les rouleurs.

REGARDEZ LA VIDÉO :
https://youtu.be/_ChExRVXkzg



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée
20+
min



Matériel
Ballons
et 4 cônes

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent augmenter l'espace entre les zones de sécurité.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent rétrécir l'aire de jeu pour qu'il soit plus difficile d'esquiver les ballons.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons de prévenir les maladies évitables.

RÉFLEXION

Quelles stratégies avez-vous utilisées pour éviter le virus (ballons)?

CONNEXION

Comment les maladies, comme les virus, se propagent-elles?

APPLICATION

Quels sont les moyens d'éviter de tomber malade à cause d'un virus?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour éviter le virus.
- Les garçons et les filles veillent à leur sécurité mutuelle lorsqu'ils roulent et esquivent les ballons du virus.
- Les garçons et les filles peuvent nommer plus d'une façon d'éviter de tomber malade à cause d'un virus.

RÉFLEXIONS

OBJECTIF ATTEINT



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à planifier leur journée, en fixant et en dispersant des objectifs et en travaillant ensemble pour rassembler le plus grand nombre d'objectifs possible.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Pensez aux objectifs que vous voulez atteindre dans votre vie quotidienne. Dessinez ou écrivez chaque objectif sur une feuille de papier, puis pliez-les.

COMMENT JOUER



1. Invitez les garçons et les filles à marquer une ligne de départ.
2. Demandez aux enfants de se tenir derrière la ligne de départ et de lancer leurs feuilles de papier aussi loin que possible, au-delà de la ligne de départ.

3. Les enfants peuvent travailler ensemble pour essayer de récupérer leurs objectifs. Demandez aux enfants d'établir une règle difficile. P. ex., seules leurs mains peuvent toucher le sol devant la ligne de départ.
4. Encouragez les enfants à réfléchir à des idées créatives pour travailler ensemble à récupérer leurs objectifs.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue de façon sécuritaire.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
2+



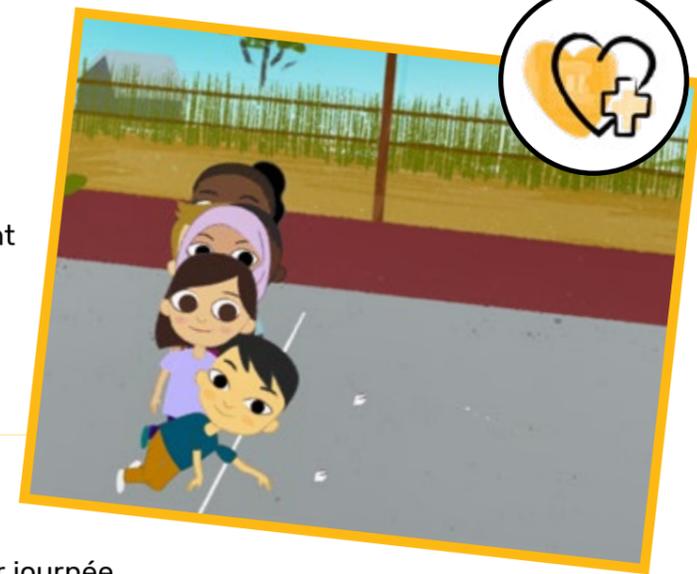
Durée
30+
min



Matériel
crayons/
marqueurs,
papier
(en petits
morceaux),
ligne de
départ (par
ex. balai,
corde)

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent choisir ensemble un objet qui facilitera l'atteinte des objectifs.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent fixer une conséquence pour avoir enfreint la règle. P. ex., ils doivent remettre deux objectifs devant la ligne de départ.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur les façons de planifier leur journée.

RÉFLEXION

Dites à voix haute les objectifs que vous avez notés.

CONNEXION

À quoi ressemble une journée saine ou agréable pour vous? Qu'est-ce qu'elle comprend?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour vous assurer de suivre les plans que vous avez établis pour votre journée?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles s'écoutent mutuellement et pensent de manière créative et flexible pour atteindre et récupérer les objectifs.
- Les garçons et les filles nomment les choses jugées importantes à faire chaque jour.
- Les garçons et les filles trouvent des moyens de transformer ces tâches importantes en routine.

RÉFLEXIONS

LE COLLECTE DES DÉCHETS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment garder l'environnement propre, en jetant les déchets dans une poubelle lors d'une course de relais.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que faites-vous lorsque vous voyez des déchets autour de vous? Dans votre communauté?
- Que ressentez-vous en voyant des déchets autour de vous?

COMMENT JOUER



1. Invitez les garçons et les filles à s'organiser en équipes de taille similaire. Fournissez du matériel à chaque équipe.
2. Tracez une ligne de départ et expliquez qu'il s'agit d'une course de relais. Chaque équipe peut décider où placer ou dessiner son cercle devant la ligne de départ, et à quelle distance du cercle sa poubelle doit se trouver.

3. Demandez aux enfants de placer les déchets dans leur cercle, et de se placer derrière la ligne de départ.
4. Quand le signal de départ est donné, le premier joueur de chaque équipe se rend dans le cercle de son équipe, ramasse un déchet et tente de le lancer dans la poubelle en restant dans le cercle.
5. Les joueurs qui ratent leur lancer remettent le déchet dans le cercle puis retournent dans leur équipe pour que la personne suivante puisse essayer. Les joueurs continuent jusqu'à ce que tous les déchets de leur cercle soient dans la poubelle.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
craie/
cerceaux,
déchets
de papier,
tout ce qui
représente
des
poubelles

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/hKK3ARWH314>



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent avoir deux essais pour lancer vers la poubelle.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent déplacer les poubelles plus loin.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de garder l'environnement propre.

RÉFLEXION

Quel sentiment avez-vous ressenti après avoir mis les déchets dans la poubelle?

CONNEXION

Pourquoi est-il important de garder la communauté qui vous entoure propre?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire dans votre vie quotidienne pour aider à garder l'environnement propre?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de nommer des gestes à poser pour contribuer à garder l'environnement propre.
- Les garçons et les filles sont en mesure d'exprimer les raisons qui les poussent à garder l'environnement ou leur communauté propre.

RÉFLEXIONS

JEUX DE DÉVELOPPEMENT COGNITIF



FONCTIONNEMENT COGNITIF

JEU	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	APPRENTISSAGE CLÉ	 ÂGE	 DURÉE	 # DE JOUEURS
Fabrication d'instruments*	Créativité	Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité	1+	15+ min	2+
La salade de fruits*	Concentration	Ce jeu apprend aux enfants à se concentrer	3+	20+ min	3+
Décorons!*	Créativité	Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité	6+	30+ min	2+
Les paniers organisés	Organisation	Ce jeu apprend aux enfants à organiser des objets et des concepts	6+	20+ min	6+
Le jeu du clin d'œil*	Concentration	Ce jeu apprend aux enfants à se concentrer sur une tâche	6+	10+ min	6+
La connexion des couleurs*	Mémoire de travail	Ce jeu apprend aux enfants comment améliorer leur mémoire	6+	15+ min	6+
Souvenez-vous de moi?*	Mémoire de travail	Ce jeu apprend aux enfants à développer leur mémoire	6+	10+ min	6+
Dites-le sans des mots*	Créativité	Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité	6+	10+ min	3+
Boule idiote*	Créativité	Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité	6-9	15+ min	6+
Comptons*	Concentration	Ce jeu apprend aux enfants à se concentrer sur une tâche	10+	15+ min	6+
Directeur secret*	Concentration	Ce jeu apprend aux enfants l'importance de la concentration	10+	20+ min	4+
Orchestre naturel*	Créativité	Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité	10+	20+ min	2+

LITTÉRATIE

JEU	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	APPRENTISSAGE CLÉ	ÂGE	DURÉE	# DE JOUEURS
J'aime la glace	Parler et écouter	Ce jeu apprend aux enfants à apprendre et à réciter des chants simples	3-7	10+ min	6+
La chaîne de mots en rimes	Lecture	Ce jeu aide les enfants à apprendre des mots rimés	6+	10+ min	10+
Le jeu de l'animal mêlé	Parler et écouter	Ce jeu apprend aux enfants un nouveau vocabulaire	6+	15+ min	6+
La danse des syllabes	Lecture	Ce jeu apprend aux enfants à séparer les mots en syllabes	6+	15+ min	4+
Temps du repas	Écriture	Ce jeu apprend aux enfants à utiliser leur imagination pour créer une histoire	6+	15+ min	10+
L'orthographe corporelle	Écriture	Ce jeu apprend l'orthographe aux enfants	6+	15+ min	6+
La course et la dictée	Écriture	Ce jeu apprend aux enfants comment organiser les mots dans une phrase	7+	20+ min	6+
Je m'appelle	Lecture/écriture	Ce jeu aide les enfants à apprendre des mots descriptifs	7+	20+ min	6+
Changer-un-mot	Parler et écouter	Ce jeu apprend aux enfants à construire leur vocabulaire	9+	15+ min	10+
Les histoires gelées	Parler et écouter	Ce jeu apprend aux enfants à raconter une histoire structurée	10+	30+ min	4+



NUMÉRATIE

JEU	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	APPRENTISSAGE CLÉ	ÂGE	DURÉE	# DE JOUEURS
Lancer et courir	Gestion des données	Ce jeu apprend aux enfants comment collecter et organiser les données	7+	20+ min	6+
Pair et impair	Sens du nombre	Ce jeu apprend aux enfants comment additionner et soustraire des nombres à un chiffre	7+	20+ min	10+
J'aime les mathématiques	Sens du nombre	Ce jeu apprend aux enfants à pratiquer le calcul mental	7+	15+ min	2+
Compter au-dessus et au-dessous	Sens du nombre	Ce jeu apprend aux enfants à compter et à décompter par multiples	8+	10+ min	8+
Les groupes de numéros	Sens du nombre	Ce jeu apprend aux enfants à compter par multiples de 1, 2, 3, 4 et 5	9+	10+ min	10+
500	Sens du nombre	Ce jeu apprend aux enfants comment additionner ou soustraire en utilisant le calcul mental	10+	15+ min	6+

FABRICATION D'INSTRUMENTS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
1+



de joueurs
2+



Durée
15+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité, en fabriquant des instruments de musique avec leur corps.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Pourquoi la créativité est-elle importante?

COMMENT JOUER

1. Dans ce jeu, nous allons utiliser notre corps pour fabriquer des instruments de musique! Demandez aux enfants de bouger leur corps de différentes manières qui produisent des sons différents.
2. Demandez aux enfants de choisir leur son préféré.
3. Amenez les enfants à utiliser ces sons afin de créer une chanson. Ensemble, choisissez une chanson connue et aimée des enfants. Encouragez-les à utiliser leurs nouveaux « instruments » dans la chanson.
4. La créativité nous aide à faire de nouvelles choses. Demandez aux enfants de réfléchir à d'autres façons d'user de créativité pour jouer au jeu.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles jouent en toute sécurité et qu'ils ont les mêmes chances de participer.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent faire des bruits avec leur corps et ensuite chanter la chanson.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent créer une nouvelle chanson, au lieu d'utiliser une chanson déjà connue.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur les façons d'user de créativité.

RÉFLEXION

Était-il difficile de penser aux différents sons à produire avec votre corps? Pourquoi ou pourquoi pas?

CONNEXION

Quelles sont des idées créatives que vous avez eues dans votre vie?

APPLICATION

Quelles autres activités créatives pouvez-vous faire?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles font preuve de créativité et de souplesse en essayant et en testant différents sons.
- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour créer la chanson.
- Les garçons et les filles peuvent nommer différentes façons d'user de créativité dans leur vie quotidienne.

RÉFLEXIONS

LA SALADE DE FRUITS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
3+



de joueurs
3+



Durée
20+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se concentrer, en écoutant attentivement les mots et en faisant les gestes qui conviennent.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que faites-vous pour vous concentrer sur vos tâches au quotidien?
- Pourquoi est-il important de se concentrer?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de nommer leurs fruits préférés.
2. Demandez-leur de créer des gestes pour accompagner chaque fruit. Par exemple, une mangue peut correspondre à agiter les mains. Une banane peut correspondre à sauter de haut en bas.

3. Ensuite, demandez à un volontaire de commencer à raconter une histoire sur les fruits. Encouragez-les à faire preuve d'imagination et à inclure autant de fruits que possible.
4. Lorsque les autres joueurs entendent un fruit, ils font le geste correspondant à ce fruit aussi vite que possible.
5. Si quelqu'un fait un geste erroné, c'est à son tour de continuer l'histoire.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

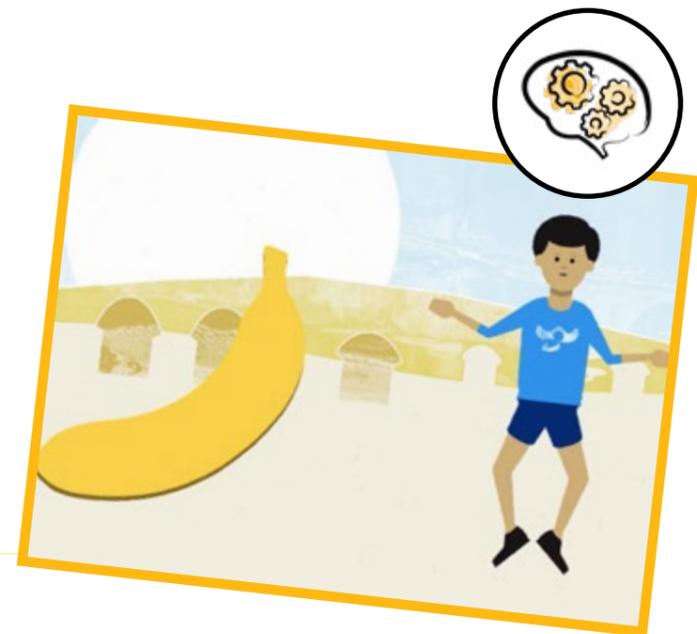
Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être le conteur et encouragez la créativité dans le récit.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/U2He0kvm-Ew>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent réduire le nombre de gestes en utilisant moins de fruits.
- Si le jeu est trop facile, ils peuvent ajouter un défi supplémentaire, comme faire les gestes pour tous les fruits sauf un. Par exemple, lorsque les enfants entendent : « banane », personne ne bouge.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la façon de se concentrer.

RÉFLEXION

Qu'est-ce qui vous a aidé à vous concentrer dans le jeu?

CONNEXION

À quel autre moment dans votre vie est-il important de se concentrer?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire d'autre au quotidien pour vous aider à vous concentrer?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles se concentrent et font les bons gestes pour les fruits.
- Les garçons et les filles s'amusez tout en se concentrant.

RÉFLEXIONS

DÉCORONS!



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité, en réalisant la décoration d'objets.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'avez-vous créé récemment qui vous inspire de la fierté dont vous êtes fier?
- Quelles améliorations avez-vous apportées à votre votre maison dernièrement? Votre famille avait-elle de nouvelles idées de rénovations? Quelles étaient-elles?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
crayon/
marqueurs,
papier et
autres
fournitures
d'art

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants de trouver dans leur entourage des objets à décorer.
2. Demandez aux garçons et aux filles d'exprimer leurs idées sur les moyens d'améliorer l'aspect des objets. Par exemple, comment les rendre plus joyeux, plus cool ou plus beaux?
3. Après le remue-méninges, encouragez les enfants à concevoir un plan et à le réaliser!

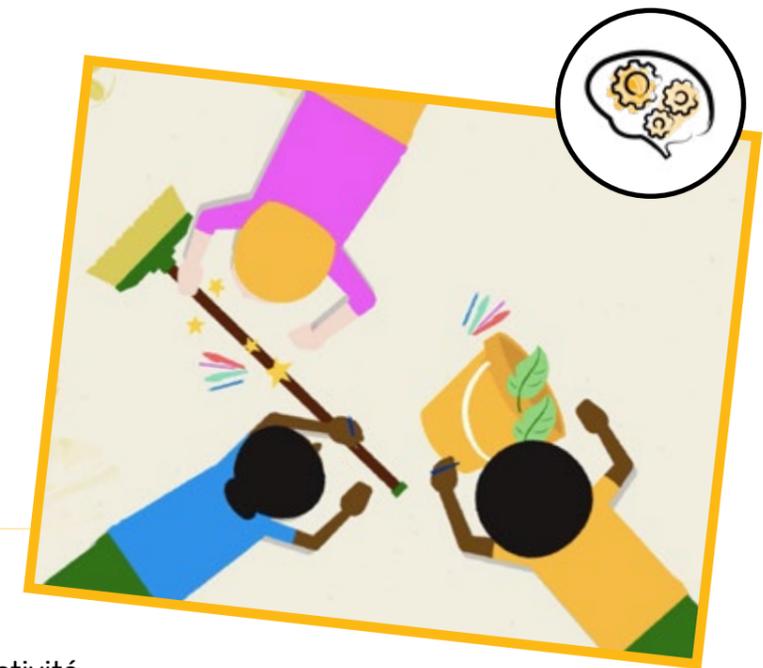


Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles expriment leurs idées et écoutent celles des autres.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/4hDWcSliHII>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent décorer des échantillons de matériaux.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent organiser un concours pour créer et décerner des prix ensemble, comme l'objet le plus créatif ou le plus coloré.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la façon d'user de créativité.

RÉFLEXION

Quel effet cela fait-il de trouver ses propres idées et de les réaliser?

CONNEXION

À quel autre moment dans votre vie avez-vous eu des idées pour améliorer quelque chose?

APPLICATION

Comment pouvez-vous contribuer à l'amélioration de votre maison et de votre communauté?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles font preuve de créativité et de souplesse dans la conception et l'expérimentation de différentes idées.
- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour créer quelque chose.

RÉFLEXIONS

LES PANIERS ORGANISÉS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
20+
min



Matériel
petits objets
(pierres,
brindilles
ou crayons)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à organiser des objets et des concepts, en classant les objets par catégories lors d'une course de relais.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Que veut-on dire quand on parle d'organiser les objets?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de rassembler de petits objets comme des brindilles, des pierres, des crayons et des ustensiles pour former une grande pile.
2. Demandez aux enfants de former des équipes de taille similaire. Créez une ligne de départ à l'écart de la pile d'objets. Séparez les objets en autant de piles qu'il y a d'équipes.

3. Le premier joueur de chaque équipe franchira la ligne de départ pour se rendre à la pile devant lui et organisera les objets en catégories. Encouragez les enfants à trouver différentes façons de trier les objets à chaque tour. Par exemple, par couleur ou par taille.
4. Lorsque tous les objets ont été organisés, le joueur peut mélanger les objets pour le joueur suivant, puis se regagner la dernière place dans le rang de son équipe.
5. Le jeu est terminé lorsque tous les enfants ont eu l'occasion d'organiser les piles.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

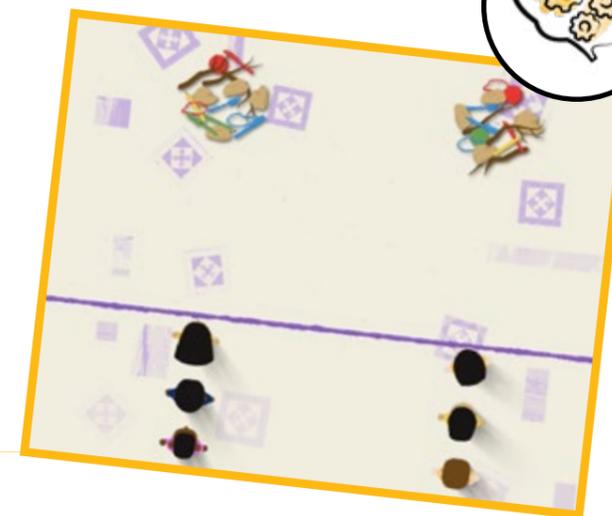
Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles jouent en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/aMBwVbjm0YM>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent utiliser que deux ou trois types d'objets différents à organiser.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent utiliser des objets qui sont similaires, ce qui les rend plus difficiles à organiser. Par exemple, au lieu de bâtons et de pierres, utilisez des crayons et des stylos.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur l'importance de savoir organiser des objets et des concepts.

RÉFLEXION

Quelle règle avez-vous utilisée pour organiser les objets du jeu?

CONNEXION

Quelles choses organisez-vous en groupes au quotidien?

APPLICATION

Dans le monde qui nous entoure, pourquoi serait-il important que les gens suivent les mêmes règles pour s'organiser?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables d'organiser les objets en différentes catégories et peuvent nommer la règle de tri.
- Les garçons et les filles se soutiennent mutuellement pour trouver différentes façons d'organiser les objets.
- Les garçons et les filles peuvent exprimer l'importance du tri des objets et expliquer son application au quotidien.

RÉFLEXIONS

LE JEU DU CLIN D'OEIL



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
10+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se concentrer sur une tâche, en observant le signal du Cligneur et en changeant de place le plus rapidement possible lorsqu'on leur fait un clin d'œil.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Pourquoi est-il important de se concentrer?

COMMENT JOUER

1. Demandez à un volontaire d'être le premier Cligneur. Les autres enfants joueront deux par deux : partenaire A et partenaire B.
2. Demandez aux A de s'asseoir en cercle avec leurs partenaires B à genoux derrière eux. Un cercle extérieur de B agenouillés et un cercle intérieur de A assis seront ainsi formés.
3. Le Cligneur se place dans le cercle extérieur et a une place vide devant lui.
4. Le Cligneur tente de combler le vide. En faisant un clin d'œil à l'un des partenaires A de l'autre côté du cercle. Cette personne tente alors de s'échapper de son partenaire et de se diriger vers le Cligneur.
5. En même temps, le partenaire B essaiera d'empêcher le partenaire A de s'échapper en touchant son dos avant qu'il ne soit hors de portée. S'il est touché, le partenaire A reste assis.

6. Si le partenaire A s'échappe, alors le partenaire B est le nouveau Cligneur.
7. Après quelques tours, encouragez les enfants à travailler ensemble pour choisir un nouveau signal au lieu de cligner des yeux. Par exemple, en faisant une grimace ou se touchant le nez.



Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être le Cligneur et à ce que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

https://youtu.be/kMHdWYcm_5k

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent utiliser un signal plus facile que les clins d'œil.
- Si le jeu est trop facile, le Cligneur peut faire un clin d'œil à plus d'une personne à la fois. Les enfants à qui s'adressait le clin d'œil peuvent courir vers la place vide.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de se concentrer sur une tâche.

RÉFLEXION

Comment la concentration vous a-t-elle aidé à durant ce jeu?

CONNEXION

Dans la vie quotidienne, pourquoi est-il parfois difficile de se concentrer?

APPLICATION

Quelles sont les stratégies que vous pouvez utiliser pour vous concentrer sur quelque chose même quand vous ne trouvez pas cela intéressant?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les partenaires B se concentrent sur leur partenaire A.
- Les partenaires A se concentrent sur le Cligneur.
- Les garçons et les filles peuvent décrire des stratégies pour attirer l'attention.

RÉFLEXIONS

LA CONNEXION DES COULEURS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
4 (ou plus)
objets de
couleurs
différentes



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à améliorer leur mémoire, en se rappelant des actions liées à des couleurs précises.



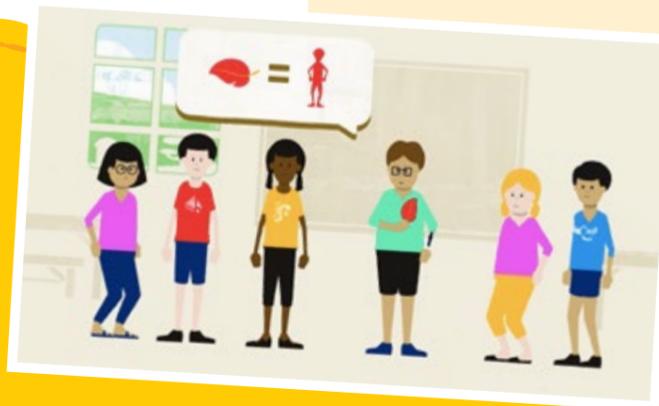
RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Avez-vous une bonne mémoire?
- Que faites-vous habituellement pour vous souvenir des choses?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants de collectionner des objets de différentes couleurs.
2. Demandez à une personne volontaire d'animer le jeu. Les autres enfants peuvent former un grand demi-cercle devant cette personne.
3. La personne qui anime montrera rapidement aux enfants quelques objets de couleurs variées. Encouragez les filles et les garçons à user de créativité et pour trouver des actions qui représentent chaque couleur. Par exemple, un objet rouge peut signifier un rebond, ou un objet bleu peut signifier une danse.
4. Demandez aux enfants de répéter lentement les actions pour chaque couleur.
5. Une fois que les enfants ont compris le lien entre la couleur et l'action, expliquez-leur qu'il s'agit d'un jeu de mémoire. Invitez les enfants à relever ensemble un défi en décidant du nombre d'actions à mémoriser pendant le jeu (p. ex., 4).
6. À mesure que les enfants se familiarisent avec les actions, la personne qui anime le jeu peut augmenter le défi. Par exemple, en utilisant plus d'objets ou en les montrant plus rapidement. Demandez aux enfants de d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que les actions peuvent être réalisées par tout le monde, y compris les enfants handicapés.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/W4Aix2JxA>



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer avec moins de couleurs, ou les objets peuvent être montrés plus longtemps.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent jouer avec plus de couleurs, ou rendre les actions plus difficiles.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux moyens d'améliorer leur mémoire.

RÉFLEXION

Qu'est-ce qui vous a aidé à vous souvenir des actions pour chaque couleur?

CONNEXION

Pouvez-vous décrire des moments où votre mémoire a vraiment bien fonctionné? (Expliquez.)

APPLICATION

Dans votre quotidien, quelles stratégies utilisez-vous pour mémoriser certaines choses?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent faire l'action correcte pour chaque objet montré.
- Les garçons et les filles peuvent décrire des stratégies de mémorisation.

RÉFLEXIONS

SOUVENEZ-VOUS DE MOI?



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à développer leur mémoire, en jouant à un jeu de devinettes qui les amène à changer leur apparence.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Trouvez-vous qu'il est facile ou difficile de se souvenir de certaines choses? Pourquoi?

COMMENT JOUER



1. Invitez les garçons et les filles à trouver un partenaire.
2. Mettez les enfants au défi d'essayer de tout mémoriser sur l'apparence de leur partenaire ; ses vêtements, sa coiffure, etc.
3. Ensuite, demandez aux enfants de tourner le dos à leur partenaire et de changer trois choses dans leur apparence, Par exemple, replier leurs manches ou changer de interchanger

ses chaussures. Encouragez les enfants à user de créativité.

4. Quand les changements sont faits, les enfants se retournent pour faire face à leur partenaire, qui essaiera de deviner ce qui a changé dans leur apparence.
5. Après quelques devinettes, invitez les garçons et les filles à changer de partenaire et à jouer à nouveau.
6. À chaque tour, les enfants peuvent décider du nombre de choses à changer ou se fixer de nouveaux défis comme une limite de temps ou un certain nombre de d'essais pour deviner.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles jouent en toute sécurité et que changer d'apparence ne crée pas de malaise.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/VZW8Wl43mu8>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
15+
min



Matériel
aucun

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants ne peuvent changer qu'une seule chose à leur apparence.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent jouer en groupes de trois ou quatre, et doivent donc trouver les changements sur plusieurs personnes.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons de développer leur mémoire.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous fait pour mémoriser l'apparence de votre partenaire?

CONNEXION

Pensez à un moment où vous deviez mémoriser quelque chose d'important. Qu'avez-vous mémorisé? Comment l'avez-vous mémorisé?

APPLICATION

Comment pouvez-vous utiliser ces stratégies pour vous aider à accomplir vos tâches à la maison ou à l'école?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de penser à des façons de changer leur apparence.
- Les garçons et les filles essaient de deviner ce qui a changé dans l'apparence de leur partenaire.
- Les garçons et les filles peuvent expliquer les stratégies utilisées pour développer leur mémoire.

RÉFLEXIONS

DITES-LE SANS MOTS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
3+



Durée
10+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité, en mimant des actions que les autres doivent deviner.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quels sont des moyens d'exprimer vos idées sans parler?

COMMENT JOUER



1. Invitez les garçons et les filles à former un cercle.
2. Demandez à une personne d'être le premier joueur. Demandez au premier joueur de mimer une activité favorite sans utiliser de mots. Les autres vont essayer de la deviner.

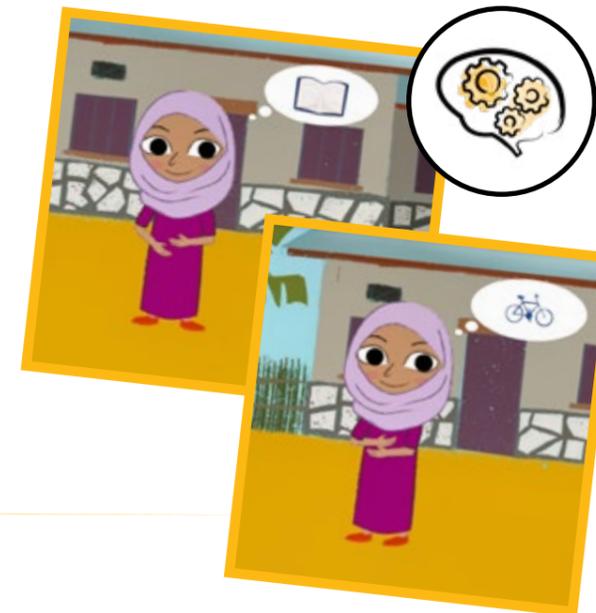
3. Ensuite, le deuxième joueur fera une fois l'action du premier joueur, puis il mimera sa propre activité préférée, que tout le monde pourra deviner.
4. Le troisième joueur mimera les actions des joueurs 1 et 2, puis la sienne. Tout le monde essaiera de deviner la troisième action. Le jeu se poursuit et, chaque joueur ajoute de nouvelles actions.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Si les enfants ont un handicap, donnez à tous les joueurs différentes possibilités d'exprimer leurs idées. Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes possibilités de deviner.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, chaque enfant peut effectuer 2 actions – celle du joueur précédent et la sienne.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent mimer un personnage précis (p. ex. un membre de la famille ou de la communauté) qui fait une activité.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la façon d'user de créativité.

RÉFLEXION

Durant le jeu, que faisiez-vous si les autres avaient du mal à deviner?

CONNEXION

Dans quelles circonstances de votre quotidien avez-vous déjà communiqué quelque chose aux autres sans dire un mot?

APPLICATION

Dans votre quotidien, quelle idée pouvez-vous partager de manière créative sans paroles?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent penser de manière créative et flexible pour communiquer des idées sans parler.
- Les garçons et les filles sont capables de deviner les activités des autres.

RÉFLEXIONS

BOULE RIGOLOTE



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité, en inventant de nouvelles façons de faire bouger une balle dans un relais.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que signifie user de créativité?
- Quand, dans votre vie, avez-vous besoin d'user de créativité?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6-9



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
une balle
et quelque
chose pour
marquer les
lignes (p. ex.,
de la craie)

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de créer un parcours de relais avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée.
2. Demandez aux enfants de se diviser en équipes de taille similaire et de s'aligner derrière la ligne de départ.
3. Le joueur de tête sera le premier meneur. Le meneur déplacera la balle vers la ligne d'arrivée et le rapportera de manière créative. Les autres joueurs feront le relais de la même manière.
4. Après un tour, le deuxième joueur peut penser à une nouvelle façon créative de faire bouger la balle. Jouez jusqu'à ce que tout le monde ait eu la chance d'être le meneur.
5. Demandez aux enfants de communiquer d'autres façons créatives de jouer au jeu.

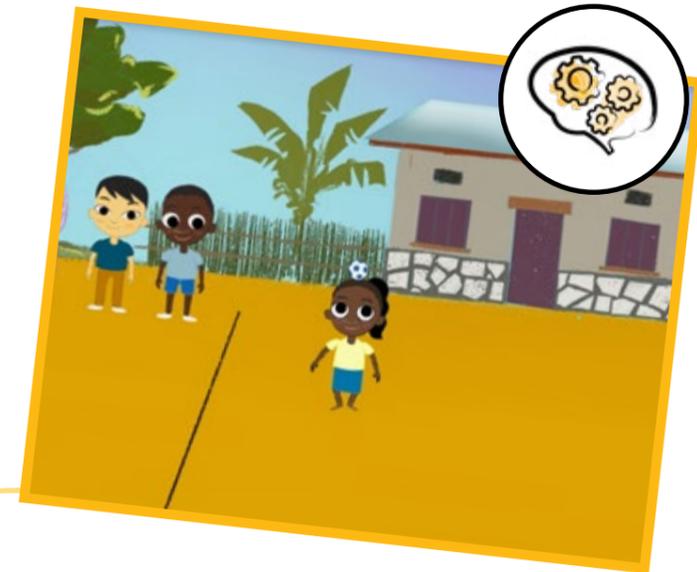


Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent commencer par un remue-ménages sur la façon de faire bouger la balle.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent trouver des moyens créatifs de faire bouger la balle avec une partie du corps (p. ex., leurs mains, leurs pieds).



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la façon d'user de créativité.

RÉFLEXION

Dans le jeu, quelles nouvelles méthodes avez-vous utilisées pour faire bouger la balle?

CONNEXION

Dans votre vie, quand avez-vous essayé de faire quelque chose d'une nouvelle manière? Pourquoi est-il important d'essayer de faire les choses différemment?

APPLICATION

À l'avenir, quelle activité allez-vous essayer de faire d'une nouvelle manière?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles font bouger la balle de manière nouvelle ou différente.
- Les garçons et les filles expriment leurs idées en toute confiance.

RÉFLEXIONS

COMPTONS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se concentrer sur une tâche, en passant un ballon dans l'ordre sans le faire tomber.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Comment quelqu'un pourrait-il savoir que vous vous concentrez? Que remarquerait-on à votre sujet?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de s'organiser en équipes de 10 personnes maximum et de former un cercle avec leur équipe.
2. Dans chaque équipe, les enfants seront numérotés, en commençant par 1. Demandez aux enfants de se rappeler qui est à leur gauche et qui est à leur droite.
3. Ensuite, donnez un ballon au joueur « numéro un » de chaque équipe. Les garçons et les filles se déplaceront

dans l'aire de jeu jusqu'à vous dites : « Arrêtez! »

4. Les enfants doivent s'immobiliser et commencer à passer le ballon dans l'ordre, en commençant par le 1. Si quelqu'un échappe le ballon, encouragez les enfants à le ramasser et à continuer.
5. Lorsque la séquence de chiffres est terminée, les enfants se déplacent à nouveau dans l'aire de jeu jusqu'au prochain signal d'arrêt. Les enfants tenteront à nouveau de compléter la séquence en se passant le ballon.
6. Encouragez chaque équipe à se fixer un objectif pour le nombre de fois qu'elle peut terminer la séquence sans échapper le ballon.
7. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
ballon ou
objet mou

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et se déplacent avec précaution.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/atun0VXVoPo>



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent rappeler leur numéro aux autres en le montrant avec leurs doigts.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent trouver une autre façon de se déplacer dans l'aire de jeu, comme par exemple en sautant sur un pied.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de se concentrer sur une tâche.

RÉFLEXION

Que s'est-il passé quand vous ne portiez pas attention au jeu?

CONNEXION

Dans votre quotidien, quand est-il important de se concentrer? Pourquoi?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour vous aider votre concentration sur une tâche?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de lancer et d'attraper le ballon dans l'ordre.
- Les garçons et les filles peuvent suivre la séquence, en se rappelant qui vient avant et après.
- Les garçons et les filles se concentrent et réussissent à attraper le ballon.

RÉFLEXIONS

DIRECTEUR SECRET



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants l'importance de la concentration, en prêtant attention au directeur secret et en copiant ses mouvements.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que signifie avoir conscience de son environnement?
- Pourquoi pensez-vous qu'il est important de porter attention quand quelque chose se passe?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants de former un cercle.
2. Demandez à une personne volontaire d'être le Devineur qui fermera les yeux. Une fois que le Devineur a fermé les yeux, demandez à une autre personne volontaire d'être le directeur secret.
3. Les enfants copient les mouvements du directeur secret, qui les modifie secrètement de temps en temps.
4. Pendant le jeu, le Devineur va essayer de deviner qui est le directeur secret. Invitez les enfants à décider du nombre d'essais dont dispose le Devineur pour identifier le directeur secret.



Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être le directeur secret et le Devineur.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
4+



Durée
20+
min



Matériel
aucun

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent ajouter des Devineurs.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent surveiller 10 choses qui se passent pendant le jeu.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur l'importance de la concentration.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous remarqué chez vos camarades pendant le jeu?

CONNEXION

Au quotidien, quand est-il important de prêter attention aux gens et aux choses qui vous entourent?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour vous concentrer quand c'est nécessaire?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles se concentrent sur la tâche et ignorent les distractions.
- Les garçons et les filles copient correctement les actions changeantes du directeur secret.
- Les garçons et les filles peuvent décrire des moments qui requièrent leur attention au quotidien.

RÉFLEXIONS

ORCHESTRE NATUREL



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
tous les
matériaux
sûrs qui se
trouvent déjà
dans l'aire de
jeu



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à user de créativité, en jouant de la musique avec les objets qui les entourent.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Pensez à un moment où vous n'aviez pas de matériaux pour réaliser un projet. Qu'avez-vous fait?
- Avez-vous déjà utilisé un objet de façon nouvelle ou différente de son usage normal? Si oui, de quoi s'agissait-il et comment l'avez-vous utilisé?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de décider de faire cette activité en grand groupe, ou en petits groupes.
2. Demandez à chaque enfant de trouver un objet autour de lui, en veillant à ce qu'il soit sans danger, p. ex. pas de verre ou d'objets pointus.

3. Encouragez les enfants à imaginer des façons d'utiliser l'objet trouvé pour créer de la musique, et à essayer différentes idées.
4. Demandez aux enfants de travailler ensemble et de créer un morceau de musique à jouer pour leurs camarades en utilisant les objets trouvés.
5. Durant le jeu, demandez aux enfants d'exprimer toute autre idée pour réaliser l'activité.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité à la planification et à la réalisation du spectacle.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent choisir une chanson simple pour identifier.
- Si le jeu est trop facile, chaque enfant peut utiliser 2 objets différents pour créer ses instruments.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la façon d'user de créativité.

RÉFLEXION

Quels instruments démontraient une grande créativité? Pourquoi?

CONNEXION

Dans votre vie, quel objet intéressant avez-vous créé ou vu quelqu'un d'autre créer?

APPLICATION

Quel objet à la maison pouvez-vous utiliser d'une nouvelle manière?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles regardent les objets d'une nouvelle façon pour créer des instruments.
- Des garçons et des filles travaillent ensemble pour créer un spectacle musical.

RÉFLEXIONS

J'AIME LA GLACE



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à apprendre et à réciter des chants simples, en écoutant un chant et en répondant verbalement en utilisant le vocabulaire alimentaire.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quel aliment aimez-vous?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de s'asseoir en cercle.
2. Ensemble, créez un schéma rythmique simple. Par exemple, en tapant deux fois dans les mains et en tapant deux fois sur les cuisses.
3. Tout en faisant le rythme, les enfants chanteront : « J'aime la crème glacée, oui. J'aime la crème glacée, et vous? »

4. Quand les enfants connaissent les mots et les gestes, demandez-leur de faire le tour du cercle et de remplacer les mots « crème glacée » par leurs aliments préférés. Par exemple : « J'aime les mangues, et vous? »
5. Répétez jusqu'à ce que le chant ait fait le tour du cercle et que chaque enfant ait eu l'occasion de partager un aliment préféré.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes possibilités de nommer leurs aliments préférés.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/uNh2GTibEP4>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
3-7



de joueurs
6+



Volet
parler et
écouter



Niveau
1re année+



Durée
10+
min



Matériel
aucun

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent pratiquer le chant sans les gestes ou créer un rythme qui n'a qu'un seul geste.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent répéter le chant en utilisant différentes catégories, comme les couleurs, les sports, les activités ou les animaux.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux trucs pour apprendre et réciter des chants simples.

RÉFLEXION

Comment les gestes nous aident-ils à répéter le chant?

CONNEXION

Quels autres chants connaissez-vous?

APPLICATION

Comment pouvons-nous changer le chant ou les gestes?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de combiner les gestes et les mots pour répéter un chant.
- Les garçons et les filles peuvent répondre au chant en remplaçant « crème glacée » par leurs propres aliments préférés.

RÉFLEXIONS

LA CHAÎNE DE MOTS EN RIMES



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
10+



Volet
lecture



Niveau
1re année+



Durée
10+
min



Matériel
ballon



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu aide les enfants à apprendre des mots rimés, en disant une rime tout en bloquant une balle.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que sont les rimes?
- Pouvez-vous trouver un mot qui rime avec _____?

COMMENT JOUER



1. Invitez les garçons et les filles à se diviser en groupes de taille similaire et à former un cercle avec leur groupe. Le jeu fonctionne mieux avec au moins 10 enfants dans le cercle.
2. Demandez aux enfants de se tenir debout avec les jambes écartées, de sorte qu'il n'y ait pas d'espace au sol entre leur pied et ceux des enfants qui se trouvent à leurs côtés. Ensuite, demandez aux enfants de se serrer les mains comme si leurs bras étaient une trompe d'éléphant.

3. Mettez les enfants au défi d'utiliser leur trompe d'éléphant pour frapper un ballon à travers les jambes des autres joueurs du cercle, tout en protégeant l'espace entre leurs propres jambes.
4. Ensuite, ajoutez un défi linguistique au jeu. Demandez à la première personne de penser à un mot et de le dire à haute voix en frappant le ballon. Chaque enfant qui reçoit le ballon essaie de trouver un mot qui rime avec le premier mot.
5. Encouragez les enfants à s'entraider quand les idées manquent.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et que chacun a son tour pour frapper la balle.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/yul0VpcoNXI>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent inventer des mots rigolos qui riment (mais qui n'existent pas dans votre langue). Cela permet aux enfants d'appliquer leur connaissance des sons et de montrer leur compréhension de la rime.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent jouer avec 2 ou 3 ballons à la fois.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux nouvelles rimes apprises.

RÉFLEXION

Était-ce facile ou difficile de penser à des rimes? Pourquoi?

CONNEXION

Comment savoir si un mot rime avec un autre mot?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour vérifier?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les filles et les garçons reconnaissent les sons des mots et des lettres pour trouver une rime.
- Les filles et les garçons disent des mots qui riment en frappant le ballon.

RÉFLEXIONS

LE JEU DE L'ANIMAL MÊLÉ



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants un nouveau vocabulaire, en reliant les animaux à leurs cris dans un jeu de tague.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont les différentes sortes d'animaux? (p. ex., le lion)
- Quels mots utilisez-vous pour nommer ou décrire les sons que font ces animaux? (p. ex., le rugissement des lions)

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de décider combien il y aura d'attrapeurs et de libérateurs. Les libérateurs libéreront les enfants qui ont été attrapés.
2. Les autres enfants sont des coureurs.
3. Les attrapeurs doivent essayer de toucher autant de coureurs que possible. Lorsque les coureurs sont touchés, ces enfants se figent sur le bord de l'aire de jeu et y restent jusqu'à ce qu'un libérateur vienne les libérer.

4. Les coureurs peuvent recommencer à jouer le en nommant un animal et le verbe qui décrit son cri au libérateur. Par exemple : « Un chat miaule ».
5. Encouragez les enfants à demander de l'aide pour trouver un animal et un son cri.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, changez d'attrapeurs, de libérateurs et de coureurs. Veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances de jouer les différents rôles.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/g2UkCy0K4ag>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les coureurs touchés peuvent faire le cri d'un animal et demandez aux libérateurs de le deviner.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent établir une nouvelle règle selon laquelle les coureurs touchés doivent utiliser un animal différent à chaque fois.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la façon de nommer et de décrire les différents types de sons.

RÉFLEXION

Quelles sont les combinaisons de noms d'animaux et de cris les plus inhabituelles?

CONNEXION

Quels mots décrivent des cris des animaux qui n'ont pas été utilisés dans le jeu?

APPLICATION

Quels sont d'autres sons que vous entendez au quotidien?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles réfléchissent de manière créative et nomment une variété d'animaux et de cris.
- Les garçons et les filles sont capables de faire correctement le lien entre le cri de l'animal et le verbe.
- Les garçons et les filles peuvent nommer un certain nombre de sons entendus dans leur vie quotidienne.

RÉFLEXIONS

LA DANSE DES SYLLABES



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
4+



Volet
lecture



Niveau
1re année+



Durée
15+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à séparer les mots en syllabes, en créant des mouvements de danse selon les syllabes de leur nom.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'une syllabe?
- Combien de syllabes entendez-vous dans mon nom?

COMMENT JOUER



1. Montrez aux enfants une danse de syllabes pour votre nom, avec le même nombre de mouvements de danse qu'il y a de syllabes dans votre nom. Par exemple, un nom de deux syllabes aura deux mouvements de danse différents.
2. Après avoir fait une démonstration de votre danse des syllabes, invitez les enfants à faire votre danse avec vous.

3. Demandez-leur de calculer le nombre de syllabes dans leur propre nom et de penser à des mouvements de danse correspondants.
4. Commencez un rythme ensemble en tapant des mains. Demandez aux garçons et aux filles de montrer à tour de rôle leur danse des syllabes au groupe. Essayez ensemble les danses des autres!
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/DfueDBBZc-Y>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent créer des danses de syllabes pour de courts mots courants au lieu de leur nom.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent essayer de se souvenir de la danse des syllabes des noms des autres enfants.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de déterminer les syllabes.

RÉFLEXION

Quels sont les noms qui ont le plus de syllabes? Le moins de syllabes?

CONNEXION

Quels sont les règles pour former des syllabes?

APPLICATION

Comment la connaissance des syllabes pourrait-elle vous aider en lecture, par exemple lorsque vous essayez de lire un nouveau mot?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles comprennent comment les syllabes se forment.
- Les garçons et les filles sont capables de reconnaître et de séparer les syllabes de leur nom.
- Les garçons et les filles font correspondre le nombre de syllabes de leur nom à leurs mouvements de danse.

RÉFLEXIONS

TEMPS DU REPAS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à utiliser leur imagination pour créer une histoire, en jouant le rôle des relations prédateur-proie.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que signifie pour un animal le fait d'être un prédateur? Une proie?
- Quels animaux ont une relation de prédateur et de proie?
- Comment se déplacent les différents animaux?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de former des groupes de taille similaire. Marquez au sol un cercle assez grand pour y entrer et sortir.
2. Demandez aux enfants de choisir un ensemble d'animaux prédateurs/proies (p. ex., des chats et des souris). Demandez à un ou deux enfants de se porter volontaires pour être des chats. Les autres enfants seront des souris.
3. Les chats et les souris se déplacent librement à l'intérieur de leur cercle en jouant le rôle de leur animal. Par

- exemple, les souris trottaient et les chats rôdent.
4. Quand les enfants entendent « Heure du repas! », les chats essaient d'attraper les souris. Lorsqu'une souris est touchée, elle devient un chat.
 5. Les souris peuvent sortir du cercle pour se mettre à l'abri. Décidez avec les enfants combien de temps elles peuvent rester en dehors du cercle avant d'y retourner. Par exemple, pour un compte de 3 ou 5.
 6. Chaque repas ne durera que 10 à 15 secondes. Ensuite, lorsque les enfants entendent « Temps libre », les chats arrêtent de taguer les souris et tout le monde se déplace à nouveau librement dans l'espace.
 7. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour et de choisir de nouveaux animaux prédateurs-proies.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
10+



Durée
15+
min



Matériel
tout ce qui
permet de
marquer un
grand cercle
sur le sol
(p. ex.,
de la craie)

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
https://youtu.be/N2it4_u02rU



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent augmenter la taille de l'aire de jeu en cercle.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent jouer avec plus de volontaires comme prédateurs.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de communiquer clairement.

RÉFLEXION

Qu'est-il arrivé à vos animaux dans le jeu?

CONNEXION

Que savez-vous d'autre sur ces animaux?

APPLICATION

Comment pourriez-vous transformer ces idées en une histoire?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles imitent différents types d'animaux prédateurs-proies.
- Les garçons et les filles suivent les règles en toute sécurité et avec confiance.
- Les garçons et les filles sont capables de raconter une histoire sur les animaux prédateurs-proies et font preuve de créativité avec leurs idées d'histoires.

RÉFLEXIONS

L'ORTHOGRAPHE CORPORELLE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
10+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à épeler, en utilisant leur corps pour faire des lettres et former des mots.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quand vous voulez apprendre un nouveau mot, que faites-vous?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de réfléchir à des mots simples d'une syllabe.
2. Demandez aux enfants de former des petits groupes de six personnes.
3. Expliquez que les enfants utiliseront leur corps pour former des lettres. Demandez aux enfants de travailler en équipe pour épeler un mot d'une syllabe bien connu.
4. Rappelez aux enfants d'inclure tous les membres de l'équipe pour épeler le mot.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et que tout le monde est à l'aise avec les positions du corps.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/8AyMSiAqa7k>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent commencer par épeler leur mot à voix haute. Ensuite, demandez-leur d'épeler ce mot à nouveau plus tard pour tester leur mémoire.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent essayer de trouver une phrase simple et d'épeler un mot à la fois.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur les façons d'améliorer son orthographe par la répétition.

RÉFLEXION

Quels sont les nouveaux mots que vous avez appris à épeler?

CONNEXION

Quels sont les mots que vous avez trouvé difficiles à épeler?

APPLICATION

Quelles stratégies pouvez-vous utiliser pour vous aider à épeler de nouveaux mots?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de trouver des mots simples d'une syllabe pour l'activité.
- Les garçons et les filles se soutiennent mutuellement pour épeler les mots.
- Les garçons et les filles coopèrent et collaborent tout en essayant de former des lettres avec leur corps.

RÉFLEXIONS

LA COURSE ET LA DICTÉE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
7+



de joueurs
6+



Volet
écriture



Niveau
1re année+



Durée
20+
min



Matériel
crayons/
stylos et
papier



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment organiser les mots dans une phrase, en travaillant en équipe pour organiser les mots mélangés dans le bon ordre.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qui est important à retenir lorsque vous écrivez des phrases?
- Quelles règles de formation des phrases connaissez-vous? Comment organiser les mots dans une phrase?

COMMENT JOUER

1. Commencez par demander aux garçons et aux filles de créer des phrases sur le sujet de leur choix.
2. Encouragez-les à choisir une personne qui sera le rédacteur. Les autres seront des coureurs.
3. Les coureurs de chaque équipe se rendront à tour de rôle voir la personne qui anime le jeu. Cette personne montrera à chaque coureur un des mots d'une phrase créée par l'équipe adverse. Les mots doivent être en désordre, de sorte que les phrases soient mélangées.
4. Les coureurs retournent ensuite à leurs équipes et chuchotent le mot à leur rédacteur.
5. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mots et que chaque coureur ait eu la chance d'obtenir un mot.
6. Encouragez les enfants à travailler ensemble pour assembler les mots afin de former une phrase. Le jeu se termine lorsqu'une équipe forme la phrase correcte.
7. Demandez aux enfants de partager leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde a la chance d'être rédacteur et coureur.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/qYKitBYNHKY>



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent mettre des lettres pour former un seul mot à la place.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent le répéter pour organiser les phrases en un court paragraphe.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière d'organiser les mots dans une phrase.

RÉFLEXION

Quel était le défi d'organiser les mots en phrases?

CONNEXION

Comment avez-vous trouvé l'ordre correct des mots?

APPLICATION

Si vous aviez plusieurs mots à organiser dans une phrase plus longue, pourriez-vous faire la même chose? Pourquoi?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles arrangent les mots mélangés en une phrase correcte.
- Les garçons et les filles déterminent la phrase à former et respectent les règles pour former une phrase correcte.

RÉFLEXIONS

JE M'APPELLE



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu aide les enfants à apprendre des mots descriptifs, en écrivant leur nom et d'autres mots de vocabulaire dans un relais.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Comment les gens vous décrivent-ils?
- Quels sont les mots que nous connaissons pour décrire les gens? (P. ex., des adjectifs comme grand, petit, heureux, rapide, jeune, vieux, etc.)

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de se mettre par deux et de se présenter à leur partenaire en utilisant un mot qui les décrit. Le mot doit avoir la même première lettre que leur nom. Par exemple, « Mon nom est Hamza Heureuse » ou « Mon nom est Rachelle Rapide ».
2. Encouragez les enfants à s'entraider pour trouver un mot descriptif.
3. Ensuite, demandez aux garçons et aux filles de former des équipes de taille similaire, en gardant leurs paires ensemble.

4. Demandez aux enfants de créer un parcours de relais aller-retour vers le tableau noir. Par exemple, en établissant la distance, un ou deux obstacles, ou une façon rigolote de se déplacer.
5. Lorsque tout le monde est prêt, la première paire se rend au tableau noir et y inscrit ses mots descriptifs. Chaque partenaire écrit son nom.
6. Encouragez les enfants à obtenir l'aide de leur partenaire ou du responsable du jeu pour épeler les mots.
7. Le relais se poursuit jusqu'à ce que tous toutes les équipes aient écrit sur le tableau.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles communiquent clairement et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/POio5oJlrtQ>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
7+



de joueurs
4+



Volet
écriture/
lecture



Niveau
1^{re} année+



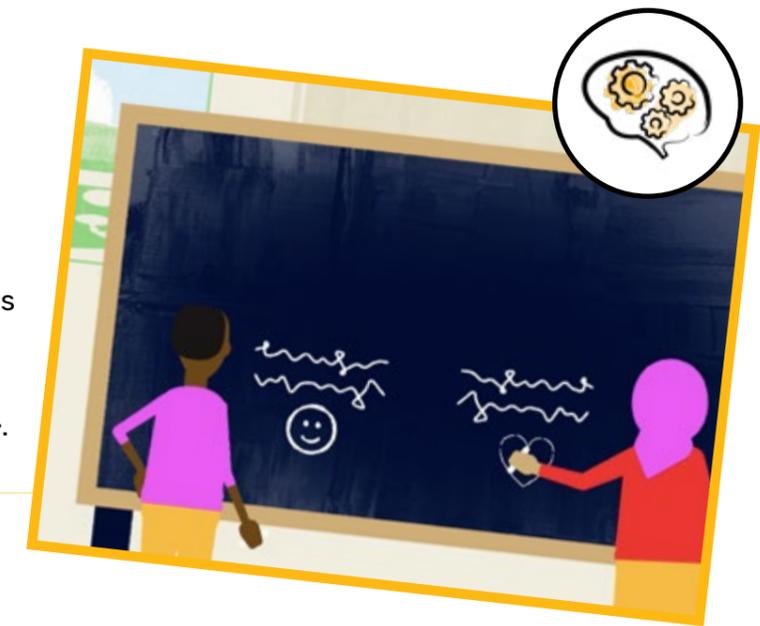
Durée
20+
min



Matériel
tableau noir
et craie

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent se déplacer individuellement plutôt que par deux.
- Si le jeu est trop facile, les paires peuvent raconter une histoire sur leurs personnages et l'écrire ensuite. Par exemple, un récit des « Aventures de Hamza Heureuse et Rachelle Rapide ».



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux nouveaux mots appris.

RÉFLEXION

Comment avez-vous trouvé un mot descriptif qui correspond à la première lettre de votre nom?

CONNEXION

Lequel des mots écrits sur le tableau peut également vous décrire? Quels sont les autres mots que les gens utilisent pour vous décrire et que vous pourriez ajouter au tableau?

APPLICATION

Quels mots utiliseriez-vous pour décrire les différents membres de votre famille?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles connaissent les mots descriptifs et choisissent des mots descriptifs ayant la même lettre que leur nom.
- Les garçons et les filles sont capables d'écrire leur nom et des mots descriptifs au tableau, en utilisant les conventions d'écriture de la langue cible.
- Les garçons et les filles écrivent leurs noms et leurs mots descriptifs avec soin et non de manière précipitée.

RÉFLEXIONS

CHANGER-UN-MOT



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu aide les enfants à construire leur vocabulaire, en repérant les antonymes et les synonymes des différents mots.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'un antonyme? Donnez quelques exemples.
- Qu'est-ce qu'un synonyme? Donnez quelques exemples.

COMMENT JOUER



1. Commencez par discuter de la différence entre un synonyme et un antonyme.
2. Travaillez avec les garçons et les filles pour réfléchir aux nouveaux mots récemment appris. Encouragez-les à créer des fiches de vocabulaire sur lesquelles figurent les nouveaux mots.
3. Demandez à chaque enfant de choisir une fiche de vocabulaire et de se déplacer dans l'aire de jeu de manière amusante jusqu'à ce vous dites : « Arrêtez! »

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/gkSeugWdze0>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
9+



de joueurs
10+



Volet
parler et
écouter



Niveau
3e année+



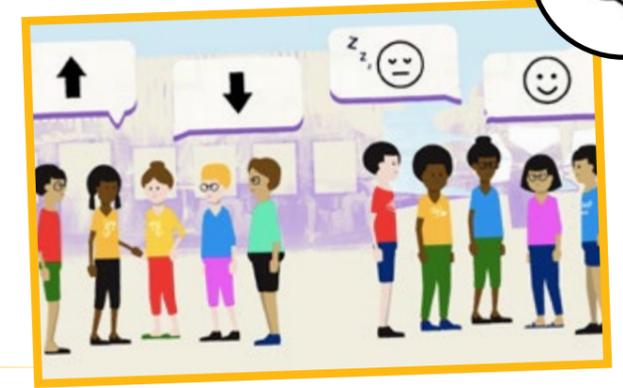
Durée
15+
min



Matériel
crayons/
stylos et
papier

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer avec un partenaire, en se déplaçant dans l'espace de jeu et en résolvant les mots ensemble.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent écrire des phrases, des paragraphes ou des histoires courtes qui utilisent les mots de leur groupe.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à l'importance de développer son vocabulaire.

RÉFLEXION

Quels sont les mots de vocabulaire que vous aviez déjà entendus?
Quels mots sont nouveaux?

CONNEXION

Pouvez-vous penser à un mot sans synonyme?
Sans antonyme?

APPLICATION

Comment la connaissance des antonymes et des synonymes pourrait-elle vous aider à exprimer vos idées?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles démontrent une compréhension de la différence entre un antonyme et un synonyme.
- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour trouver les antonymes et les synonymes des différents mots.

RÉFLEXIONS

LES HISTOIRES GELÉES



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
4+



Volet
parler et
écouter



Niveau
4e année+



Durée
30+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment raconter une histoire structurée, en jouant le début d'une histoire et en utilisant les idées du public pour raconter le reste de l'histoire.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelle est votre histoire préférée?
- Quel est le thème/sujet de votre histoire préférée?
- Quels sont les éléments clés d'une histoire? (*Écoutez: situation initiale personnages, méchants, intrigue - introduction, développement, point culminant, résolution ou fin*)

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de former des groupes de taille similaire.
2. Encouragez les enfants à travailler ensemble pour construire le début d'une histoire. Amenez-les à discuter de la situation initiale, des personnages, des méchants et du début de l'intrigue.
3. Une fois l'idée trouvée, demandez aux groupes de mettre en scène l'histoire. Rappelez-leur que les éléments clés de leur histoire doivent être clairs pour leur public.
4. Ensuite, demandez à chaque groupe de jouer à tour de rôle le début de leur histoire.

5. Pendant la présentation, invitez les enfants qui regardent à crier : « Gel! » Les membres de l'équipe qui présente son histoire doivent s'arrêter et rester en position figée.
6. Les enfants du public discuteront de la suite de l'histoire.
7. Lorsque le public a trouvé une idée, dites : « Dégel » et la troupe continuera de jouer son histoire en utilisant la nouvelle idée.
8. Ce schéma de gel-dégel se poursuit jusqu'à ce que l'histoire ait été racontée, couvrant le développement, le point culminant et la résolution.
9. Répétez le jeu afin que d'autres groupes puissent jouer une histoire. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/9fSnUvv5H5Y>

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles expriment leurs idées et participent de manière égale.



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent remplacer un acteur « gelé » et poursuivre l'histoire.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent transformer leur jeu de rôle en une histoire écrite.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la façon de raconter une histoire structurée.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous ressenti en recueillant les idées du public pour les intégrer dans la mise en scène de l'histoire?

CONNEXION

D'où vient votre inspiration? Avez-vous utilisé d'autres histoires ou des expériences de la vie courante pour créer votre histoire?

APPLICATION

Comment votre histoire aurait-elle pu se terminer autrement?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles réfléchissent aux éléments clés d'une histoire lorsqu'ils en planifient en groupe.
- Les garçons et les filles donnent suffisamment d'informations au début de leur jeu de rôle pour présenter l'histoire au public.
- Les garçons et les filles sont capables d'intégrer les idées du public et de compléter l'histoire.

RÉFLEXIONS

LANCER ET COURIR



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment collecter et organiser des données, en faisant passer un ballon dans une équipe autant de fois que possible avant que l'équipe adverse ne termine une tâche de course.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Comment peut-on compter et consigner des choses?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de former des équipes de taille similaire. Il y aura l'équipe A et l'équipe B.
2. Il s'agit de deux jeux en un ; l'équipe A jouera au jeu *La course en cercle* tandis que l'équipe B jouera *Le jeu de balle*. Les équipes changeront de jeu à chaque tour.
3. Pour *La course en cercle*, demandez aux enfants de former un cercle et de faire le tour du cercle une fois chacun à leur tour. Lorsque tous les joueurs ont eu leur tour, la dernière personne criera : « Arrêtez! »
4. Pour *Le jeu de balle*, demandez aux enfants de former un cercle avec une personne volontaire au centre qui sera le lanceur. Demandez à une personne volontaire de sortir du cercle pour être le secrétaire. Le lanceur passe un ballon à chaque joueur de l'équipe, qui le lui renvoie. Toute l'équipe note le nombre d'attrapés réussis.

5. Lorsque l'équipe B entend l'équipe A crier : « Arrêtez! » de l'équipe A, elle doit s'arrêter et écrire le nombre d'attrapés réussis.
6. Répétez le jeu. Cette fois, l'équipe B joue à *La course en cercle*. Au lieu de *Le jeu de balle*, invitez l'équipe A à penser à un autre défi qui nécessite de compter.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles consignent les informations à tour de rôle et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/0lSkOxR-7g0>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
7+



de joueurs
6+



Volet
gestion des
données



Niveau
1re année+



Durée
20+
min



Matériel
ballons, papier
et crayons/
stylos



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent faire rouler le ballon, au lieu de le lancer et de l'attraper.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent prolonger la durée de chaque tour, de sorte que chaque enfant qui joue à *La course en cercle* puisse se déplacer deux fois dans son équipe.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de collecter et d'organiser les données.

RÉFLEXION

Comment votre équipe a-t-elle organisé vos informations?

CONNEXION

Dans votre quotidien, avez-vous déjà utilisé l'une de ces stratégies? Si oui, quand?

APPLICATION

Quels sont les autres moyens de conserver des informations au quotidien?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Des garçons et des filles travaillent avec le secrétaire pour consigner leurs attrapés.
- Les garçons et les filles comptent et consignent leurs attrapés avec précision.
- Les garçons et les filles relient les stratégies d'organisation de l'information à leur vie quotidienne.

RÉFLEXIONS

PAIR ET IMPAIR



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à additionner et à soustraire des nombres à un chiffre, en résolvant un problème mathématique pour savoir s'ils doivent attraper (taguer) les autres ou se précipiter dans la zone de sécurité.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'un nombre pair? Pouvez-vous me donner un exemple?
- Qu'est-ce qu'un nombre impair? Pouvez-vous me donner un exemple?

COMMENT JOUER

1. Invitez les garçons et les filles à créer des problèmes d'addition et de soustraction sur un côté d'une carte et à écrire les réponses sur l'autre côté.
2. Divisez l'aire de jeu en quatre sections, avec deux zones de sécurité et deux aires de jeu.
3. Demandez aux enfants de former deux équipes de taille égale et de s'aligner l'une en face de l'autre le long de la ligne centrale. Une équipe s'appelle « Impairs » et l'autre « Pairs ».
4. Expliquez quel animateur du jeu va montrer et lire à voix haute un problème de mathématiques. Si la réponse est un nombre pair, les « pairs » poursuivent les « impairs » jusqu'à leur zone de sécurité. Si c'est impair, les « Impairs » chassent les « Pairs ». Si un

- joueur est touché avant d'atteindre la zone de sécurité, il change d'équipe.
5. Quand les enfants ont été touchés, encouragez-les à dire leur réponse.
6. Lisez des problèmes de mathématiques avec une difficulté croissante. Invitez les enfants à animer le jeu en lisant les problèmes de mathématiques et à exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
7+



de joueurs
10+



Durée
20+
min



Matériel
cartes et
marqueurs



REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/3YA1pwCTIw8>



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent raccourcir la durée de chaque aire de jeu.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent créer des problèmes avec des nombres à deux chiffres.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la façon d'additionner et de soustraire des nombres à un chiffre.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous fait pour ajouter et soustraire rapidement des chiffres dans votre tête?

CONNEXION

Au quotidien, quelles sont d'autres occasions où vous avez besoin d'additionner et de soustraire des chiffres dans votre tête?

APPLICATION

Pensez aux astuces que vous avez utilisées dans ce jeu pour additionner et soustraire dans votre tête. Lesquelles utiliserez-vous dans votre vie quotidienne?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent répondre rapidement et correctement aux questions.
- Les garçons et les filles peuvent reconnaître les nombres pairs et impairs.
- Les garçons et les filles utilisent des stratégies de calcul mental.

RÉFLEXIONS

J'AIME LES MATHÉMATIQUES



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à pratiquer le calcul mental, en choisissant le nombre de doigts à montrer et en travaillant avec un partenaire pour additionner leurs doigts.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce que le calcul mental?
- Comment s'y prend-on?

COMMENT JOUER

1. Invitez les enfants à former des paires et à se faire face.
2. Expliquez et démontrez ceci :
 - En même temps, les deux joueurs secouent leur poing trois fois et chanteront ensemble « J'aime les maths ». Au troisième secouement, en prononçant « maths », les deux joueurs vont choisir un certain nombre de doigts à montrer.
 - Les enfants regarderont leurs doigts et les additionneront en utilisant le calcul mental.
3. Décidez avec les enfants quand et comment changer de partenaire. Encouragez les enfants à exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, rappelez aux enfants qu'il est normal d'utiliser leurs doigts ou d'autres outils pour compter pour effectuer un calcul mental.

REGARDEZ LA VIDÉO :
https://youtu.be/pWiETBI_m4g



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
7+



de joueurs
2+



Domaine de compétence
Sens du nombre



Niveau
1re année+



Durée
15+ min



Matériel
aucun

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent résoudre ensemble les problèmes de mathématiques.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent travailler avec des nombres plus grands en utilisant leurs deux mains.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à des stratégies pour faire du calcul mental.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous fait pour additionner les nombres dans votre tête?

CONNEXION

Avez-vous déjà eu à additionner des chiffres dans votre tête? Où? Pourquoi?

APPLICATION

Comment le calcul mental pourrait-il vous aider en dehors de l'école?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent rapidement compter les doigts et les additionner.
- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour additionner les nombres.
- Les garçons et les filles peuvent utiliser le calcul mental ou une combinaison de stratégies.

RÉFLEXIONS

COMPTER AU-DESSUS ET AU-DESSOUS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
8+



de joueurs
8+



Volet
sens
du nombre



Niveau
2e année+



Durée
10+
min



Matériel
ballons



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à compter en ordre croissant et à rebours par bonds, en se passant un ballon.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Comptons ensemble jusqu'à ___ (*insérer le nombre ici*).
- Comptons à rebours à partir de 20.
- Pouvez-vous me montrer comment compter par bonds de 2? (*p. ex., 2, 4, 6, 8, 10, etc.*)

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de former des équipes de taille similaire. Demandez-leur de former un rang par équipe et donnez un ballon à chaque équipe. Chaque équipe peut décider si elle veut passer le ballon par-dessus et par-dessous, ou d'un côté à l'autre - selon ce qui lui convient le mieux.
2. Si les enfants choisissent par-dessus puis par-dessous, le premier enfant

passé le ballon au-dessus de sa tête à l'enfant qui se trouve derrière lui. L'enfant qui reçoit le ballon le passe ensuite entre ses jambes à la personne derrière lui.

3. Cet échange se poursuit jusqu'à ce que le ballon atteigne le dernier enfant, qui l'apporte alors au début du rang pour recommencer l'échange. Les enfants continuent à passer le ballon jusqu'à ce que le joueur qui a commencé avec le ballon soit de retour en tête du rang.
4. Les enfants doivent compter à voix haute en se passant le ballon. Par exemple, compter en ordre croissant ou à rebours par 2, 3, 5, 10, 25 ou même par centaines.
5. À chaque tour, encouragez les enfants à établir les bonds à compter et à essayer d'autres façons de passer le ballon (*p. ex., en le passant d'un côté à l'autre ou en le faisant rouler*).



REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/VsSeFLQPmR8>



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et que tout le monde est à l'aise pour passer le ballon.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent compter à rebours ou en ordre croissant par un.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent compter par bonds de nombres plus difficiles. Par exemple, 7, 8 ou 9.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière d'apprendre à compter par bonds.

RÉFLEXION

Lorsque votre tour est venu, comment avez-vous trouvé votre nombre?

CONNEXION

Cette stratégie a-t-elle fonctionné à chaque fois? Pourquoi?

APPLICATION

Dans votre quotidien, que pouvez-vous faire pour vous entraîner à compter par bonds?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de passer le ballon et de compter à rebours ou en ordre croissant.
- Les garçons et les filles comptent correctement par bonds.

RÉFLEXIONS

LES GROUPES DE NUMÉROS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
9+



de joueurs
10+



Volet
sens
du nombre



Niveau
1re année



Durée
10+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à compter par multiples de 1, 2, 3, 4 et 5, en formant des groupes qui sont des multiples d'un nombre donné.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que signifie multiplier quelque chose?
- Si je commence avec 4 pommes et que je veux doubler la quantité, combien de pommes aurais-je? Et si je veux tripler le quantité?

COMMENT JOUER



1. D'abord, laissez les enfants décider comment se déplacer dans l'aire de jeu. Par exemple, en faisant des bonds, en sautillant ou en courant.
2. Demandez à une personne volontaire d'être l'annonceur.
3. Lorsque les enfants entendent l'annonceur crier un numéro, ils doivent se déplacer le plus rapidement possible pour former des groupes qui sont des multiples de ce numéro. Par exemple,

si l'on appelle 3, les enfants peuvent former des groupes de 3, 6 ou 9.

4. Encouragez les enfants à fixer les pénalités pour le jeu. Par exemple, les enfants qui ne forment pas correctement les groupes du numéro appelé doivent exécuter une danse rigolote.
5. Changez d'annonceur durant le jeu.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles ont les mêmes chances d'être l'annonceur et que la formation des groupes est inclusive.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/nv7N098NVc0>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, tous les enfants peuvent effectuer la pénalité si un enfant ne parvient pas à se joindre à un groupe.
- Si le jeu est trop facile, certains des enfants, peuvent former des dyades pour rendre plus difficile la formation de groupes du nombre requis.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la façon de compter les multiples de 1, 2, 3, 4 et 5.

RÉFLEXION

Comment avez-vous décidé du nombre de personnes à avoir dans votre groupe?

CONNEXION

Comment avez-vous su que vous aviez le bon nombre de personnes?

APPLICATION

Dans votre quotidien, où pouvez-vous utiliser les multiples?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles travaillent ensemble et s'entraident pour créer des groupes de multiples de la bonne taille.
- Les garçons et les filles peuvent nommer des utilisations quotidiennes des multiples.

RÉFLEXIONS

500



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à additionner ou à soustraire en utilisant le calcul mental, en additionnant les pointages personnels dans un jeu de groupe.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Vous arrive-t-il de devoir additionner ou soustraire des nombres lorsque vous n'êtes pas en classe?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de se diviser en équipes de 6 personnes maximum et de choisir une personne qui sera le lanceur. Le reste des enfants seront les attrapeurs.
2. Le lanceur lance le ballon haut dans les airs et en direction du reste de l'équipe.
3. Les attrapeurs tenteront d'attraper le ballon avant qu'il ne rebondisse. Un ballon attrapé avant qu'il ne touche le sol vaut cent points. Après un rebond, il vaut soixante-quinze points. Après deux rebonds, cinquante points, et après trois rebonds, vingt-cinq points.

4. Chaque enfant doit tenir compte de son pointage durant le jeu.
5. Le premier attrapeur à atteindre cinq cents dans chaque équipe devient le nouveau lanceur.
6. Quand les enfants comprennent bien le jeu, demandez-leur d'établir leur système de pointage et de décider du nombre de points attribués pour chaque rebond.
7. Encouragez les enfants à aider leurs pairs à additionner les nombres.
8. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que tout le monde joue en toute sécurité et que les garçons et les filles ont les mêmes chances d'être le lanceur.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/kiaiU7Hyv2I>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



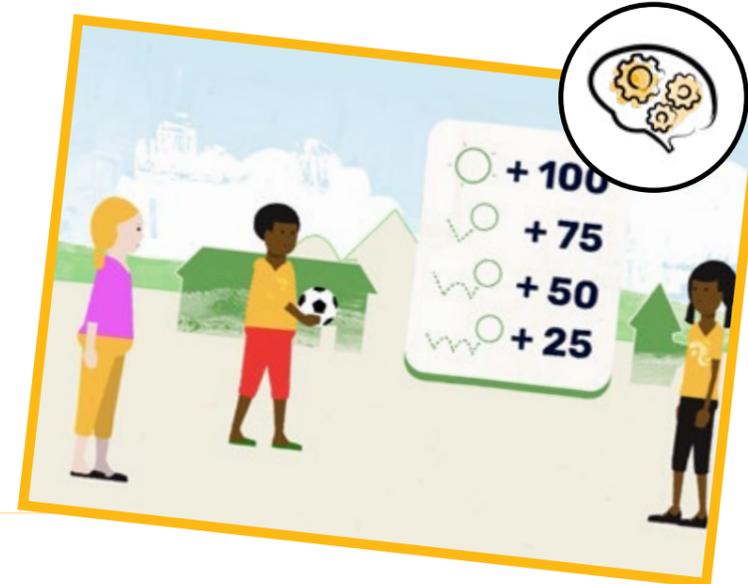
Durée
15+
min



Matériel
2+ ballons

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent se fixer un autre objectif. Par exemple, tenter d'obtenir un nombre de points inférieur.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent changer les règles pour la soustraction. Par exemple, commencer à cinq cents avec l'objectif d'atteindre 0.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons d'utiliser le calcul mental dans leur quotidien.

RÉFLEXION

Comment avez-vous fait pour vous concentrer et vous souvenir de votre pointage?

CONNEXION

Quelles stratégies avez-vous utilisées pour additionner ou soustraire vos nombres?

APPLICATION

Dans votre quotidien, quand pouvez-vous utiliser le calcul mental?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles lancent les ballons de façon à inclure tout le monde dans le jeu.
- Les garçons et les filles s'assurent de ne pas se pousser ou se bousculer pour attraper le ballon.
- Les garçons et les filles peuvent additionner correctement et se souvenir de leurs pointages.

RÉFLEXIONS

JEUX DE DÉVELOPPEMENT SOCIAL



JEU	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	APPRENTISSAGE CLÉ	ÂGE	DURÉE	# DE JOUEURS
Danse des robots	Empathie	Ce jeu apprend aux enfants comment communiquer de la joie	3+	20+ min	3+
La ferme des animaux*	Communication	Ce jeu apprend aux enfants à communiquer clairement	6+	20+ min	2+
La machine d'amusement*	Collaboration	Ce jeu apprend aux enfants à travailler ensemble pour atteindre un objectif commun	6+	20+ min	3+
La fermeture éclair	Établissement de relations	Ce jeu apprend aux enfants à se faire confiance et à faire confiance aux autres	6+	15+ min	6+
Boda Boda	Leadership	Ce jeu apprend aux enfants comment diriger les autres	6+	15+ min	6+
L'enfant au milieu*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants comment faire face aux émotions négatives	6+	15+ min	6+
Le noeud humain*	Communication	Ce jeu apprend aux enfants à communiquer clairement	6+	15+ min	6+
Devine mon dessin*	Communication	Ce jeu apprend aux enfants à exprimer leurs idées	6+	15+ min	2+
Sac à haricots congelé*	Empathie	Ce jeu apprend aux enfants à faire preuve d'empathie	6+	10+ min	3+t
Autoportraits*	Respect des similitudes et des différences	Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître que les gens ont des besoins différents	6+	30+ min	2+
Face à face*	Communication	Ce jeu apprend aux enfants à utiliser le langage corporel	6+	15+ min	2+
Retournez la couverture*	Collaboration	Ce jeu apprend aux enfants à travailler ensemble pour résoudre des problèmes	6+	15+ min	6+
Le chat perche*	Collaboration	Ce jeu apprend aux enfants comment aider les autres	6-9	10+ min	6+
La construction de la pyramide*	Collaboration	Ce jeu apprend aux enfants à travailler en équipe	6-9	15+ min	6+
Trouver l'alphabet*	Respect des similitudes et des différences	Ce jeu apprend aux enfants à respecter et à valoriser les forces et les capacités de chacun	10+	20+ min	3+
Le renversement*	Collaboration	Ce jeu apprend aux enfants à travailler ensemble pour atteindre un objectif commun	10+	30+ min	4+
La course à trois pattes*	Collaboration	Ce jeu apprend aux enfants à travailler	10+	15+ min	6+
La quête du but aveugle*	Communication	Ce jeu apprend aux enfants à communiquer clairement	10+	15+ min	6+
La course de partenaire aux yeux bandés	Leadership	Ce jeu apprend aux enfants à développer des compétences en matière de leadership	10+	10+ min	6+
J'aime mes voisins*	Respect des similitudes et des différences	Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître ce qu'ils ont en commun avec les autres	10+	15+ min	8+
La confiance dans l'équipe	Établissement de relations	Ce jeu apprend aux enfants à faire confiance aux autres	10+	20+ min	6+

DANSE DES ROBOTS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment communiquer de la joie, en jouant à un jeu de danse et d'immobilité pour essayer de faire rire les autres.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que faites-vous pour répandre la joie autour de vous?
- Comment vous sentez-vous quand vous riez?

COMMENT JOUER



Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient des chances égales d'être le chef.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

1. Invitez les garçons et les filles à choisir un chef. Le chef chantera ou fera entendre une chanson. Les autres enfants vont danser!
2. Lorsque le chef arrête la musique, les danseurs se figent. Le chef tentera de faire rire les enfants, sans les toucher. Les danseurs essaieront de rester immobiles.
3. Si un danseur rit ou bouge, il devient le prochain chef.
4. Lorsque le nouveau chef commence la musique, tout le monde peut danser et jouer à nouveau.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
3+



de joueurs
3+



Durée
20+
min



Matériel
musique

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, le chef peut choisir un partenaire pour l'aider à faire rire les autres.
- Si le jeu est trop facile, les garçons et les filles peuvent faire rire les autres sans utiliser de mots ou de sons.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de rendre les autres heureux.

RÉFLEXION

Quels gestes étaient les plus drôles?

CONNEXION

Lorsque vous vous sentez mal, que pouvez-vous faire pour vous sentir mieux?

APPLICATION

Dans votre quotidien, que pourriez-vous faire pour que les autres se sentent mieux?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles font preuve de créativité pour faire rire les autres.
- Les garçons et les filles peuvent trouver des moyens de se sentir mieux et de faire en sorte que les autres se sentent mieux.

RÉFLEXIONS

LA FERME DES ANIMAUX



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
20+
min



Matériel
bandeau pour
les yeux (1
par équipe) et
bouteilles, sacs
de fèves, jouets
en peluche,
chaussettes
ou tout autre
matériel à
distribuer dans
l'espace de jeu



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à communiquer clairement, en utilisant des cris d'animaux pour guider une personne qui a les yeux bandés.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont les différentes manières de communiquer avec les autres?
- Pourquoi la communication est-elle importante lorsque vous travaillez en équipe?

COMMENT JOUER

1. En guise d'échauffement, demandez aux enfants de faire différents cris d'animaux. Les enfants peuvent convenir ensemble d'un cri d'animal à utiliser dans le jeu.
2. Demandez à un enfant de se porter volontaire pour avoir les yeux bandés. Demandez aux autres enfants de disperser les bouteilles (ou d'autres objets) dans l'espace de jeu. L'enfant aux yeux bandés doit trouver et ramasser les bouteilles.
3. Encouragez les autres enfants à n'utiliser que des cris d'animaux pour guider l'enfant aux yeux bandés.
4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être la personne aux yeux bandés et à ce que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/loHx0TzVKiY>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent utiliser des mots pour communiquer.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent s'éloigner des autres ou utiliser plusieurs cris d'animaux.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à aux façons de communiquer clairement.

RÉFLEXION

Pouviez-vous communiquer clairement pendant le jeu? Pourquoi?

CONNEXION

Avez-vous déjà vécu une situation où il était difficile de communiquer?

APPLICATION

Comment pouvez-vous communiquer plus clairement avec les autres dans votre quotidien?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles s'écoutent mutuellement et réfléchissent à des moyens créatifs de communiquer efficacement avec la personne aux yeux bandés.
- Les enfants aux yeux bandés sont capables de suivre les instructions de leurs camarades en toute confiance.

RÉFLEXIONS

LA MACHINE D'AMUSEMENT



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
3+



Durée
20+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à travailler ensemble pour atteindre un objectif commun, en créant une machine à l'aide de leur corps



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que signifie coopérer?
- Que voyez-vous et entendez-vous si une équipe travaille bien ensemble?

COMMENT JOUER

1. Demandez à des garçons et des filles de travailler ensemble pour créer une machine en n'utilisant que leur corps.
2. Expliquez que tout le monde dans la machine doit rester connecté aux autres.
3. Encouragez les enfants à essayer de se déplacer le plus rapidement possible d'un bout à l'autre de la pièce sans se séparer.
4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles contribuent de manière égale, que tout le monde joue en toute sécurité et se sent à l'aise avec le contact physique.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/mJCCs6jBzUw>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent construire une machine qui reste immobile et ne se déplace pas.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent inventer des sons pour leur machine, ou essayer de bander les yeux d'une personne du groupe.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons de communiquer clairement.

RÉFLEXION

Comment chaque membre de l'équipe a-t-il collaboré pour créer la machine?

CONNEXION

Dans quelle situation de votre quotidien avez-vous eu à coopérer avec quelqu'un?

APPLICATION

Dans votre quotidien, comment pouvez-vous collaborer avec d'autres personnes pour atteindre un objectif commun?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles s'engagent dans cette tâche et coopèrent pour construire leur machine.
- Les garçons et les filles sont à l'écoute des contributions de leurs camarades et répondent aux idées des autres par des encouragements et un langage positif.

RÉFLEXIONS

LA FERMETURE ÉCLAIR



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se faire confiance et à faire confiance aux autres, en se passant à travers une ligne de camarades tout en levant les bras pour éviter de les frapper.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Pensez-vous être quelqu'un en qui les autres peuvent avoir confiance? Pourquoi?
- Que pouvez-vous faire pour aider les autres à vous faire confiance?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
aucun

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants de s'organiser en deux lignes égales, l'une en face de l'autre. Demandez-leur de tendre les bras pour former un motif en zigzag qui ressemble à une fermeture éclair géante.
2. Demandez un coureur volontaire. Le coureur commence à une extrémité de la fermeture éclair et demande : « Puis-je vous faire confiance? », puis « Puis-je partir? »
3. Les personnes formant la fermeture éclair peuvent répondre ensemble à chaque question lorsqu'elles sont concentrées et prêtes.
4. Une fois que le coureur fait confiance au groupe, il peut choisir de passer à travers la fermeture éclair de la manière de son choix. Par exemple en marchant, en courant ou en sautant.

5. Lorsque le coureur passe à travers la fermeture éclair, le groupe lève les bras pour le laisser passer.
6. Lorsque le coureur arrive à la fin, il peut regagner la fermeture éclair, et une autre personne devient le nouveau coureur. Demandez aux enfants de partager leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et se concentrent.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/7jcxL3IMH1I>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent se tenir plus loin dans la fermeture éclair pour ne pas avoir à lever les bras aussi vite.
- Si le jeu est trop facile, le coureur peut choisir d'avoir les yeux bandés ou d'essayer de passer à travers la fermeture éclair à une vitesse plus rapide.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux moyens de se faire confiance et de faire confiance aux autres.

RÉFLEXION

Qu'est-ce qui a fait que vous vous sentiez en sécurité ou en danger en passant à travers la fermeture éclair?

CONNEXION

Qui est une personne en qui vous avez confiance dans votre vie?

APPLICATION

Comment savoir si une personne est digne de confiance?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les coureurs déterminent s'ils font confiance à leurs pairs, et les personnes dans la fermeture éclair déterminent si elles sont dignes de cette confiance (p. ex. lorsque le coureur pose les questions).
- Les garçons et les filles démontrent une compréhension de la confiance dans le jeu en se déplaçant avec assurance à travers la fermeture éclair. Les enfants dans la fermeture éclair se concentrent et lèvent les bras à temps.
- Les garçons et les filles peuvent nommer des personnes dignes de confiance et déterminer que quelqu'un est digne de confiance.

RÉFLEXIONS

BODA BODA



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment diriger les autres, en utilisant quatre signaux pour guider un partenaire dans l'aire de jeu.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- À quoi ressemble un bon meneur?
- Que fait un bon meneur?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
bandeaux
pour les
yeux
(facultatif)

COMMENT JOUER

1. Invitez les enfants à former des paires et choisissez un partenaire qui sera le Boda Boda et l'autre sera le meneur. Le Boda Boda ferme les yeux.
2. Expliquez et démontrez que le meneur peut donner quatre ordres pour aider le Boda Boda à se déplacer en toute sécurité dans l'aire de jeu. Invitez les enfants à créer leur propre signal pour chaque commande : en avant, en arrière, à gauche et à droite. Par exemple, une légère tape sur l'épaule peut signifier aller de l'avant.
3. Demandez aux enfants d'échanger leurs rôles et d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient la possibilité d'être les meneurs et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/pFJKkqSzEPE>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, le Boda Boda peut choisir de porter un bandeau.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent jouer en groupes de trois (2 meneurs et 1 Boda Boda).



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons de diriger les autres.

RÉFLEXION

Lorsque vous étiez le meneur, qu'avez-vous fait pour faciliter la tâche du Boda Boda?

CONNEXION

Pour être un bon leader dans votre communauté, quels types de conseils pensez-vous devoir donner? Pourquoi?

APPLICATION

Qu'est-ce que vous voulez changer dans votre communauté? Pourquoi? Comment aideriez-vous les gens à réaliser ce changement?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les partenaires communiquent clairement pour se déplacer dans l'aire de jeu.
- Les garçons et les filles dans le rôle du meneur trouvent des moyens de rendre le jeu plus facile pour le Boda Boda.
- Les garçons et les filles peuvent nommer les choses que fait un bon leader.

RÉFLEXIONS

L'ENFANT AU MILIEU



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
ballons
(1 par
groupe)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à faire face aux émotions négatives, en essayant d'attraper un ballon qui est passé entre d'autres camarades.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Que faites-vous lorsque vous ressentez de la frustration?

COMMENT JOUER



1. Invitez les garçons et les filles à se diviser en groupes. Chaque groupe forme un cercle.
2. Expliquez que les enfants du cercle vont se passer un ballon. Les enfants du milieu tenteront d'attraper le ballon.
3. Demandez à chaque groupe de décider combien d'enfants seront au milieu.

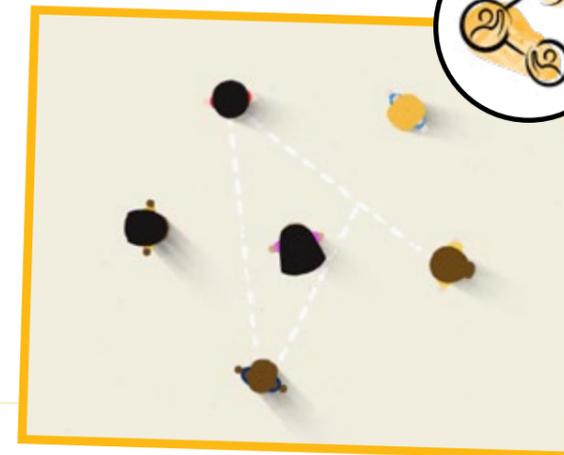
4. Mettez-les au défi de passer le ballon à travers le cercle, au lieu de le passer à l'enfant qui se trouve à côté d'eux.
5. Si l'enfant du milieu attrape le ballon, cette personne change de position avec l'enfant qui l'a lancé.
6. Encouragez les enfants à essayer différentes stratégies. Demandez aux enfants d'établir de nouvelles règles de jeu à chaque fois que l'enfant du milieu change. Par exemple, passer le ballon dans les cinq secondes qui suivent sa réception.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/z3X6MWBpl4w>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer par groupes de 3. Deux joueurs peuvent essayer d'éloigner le ballon du troisième au milieu.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent augmenter le nombre de ballons, ou essayer de lancer le ballon avec leur main non dominante.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la manière de développer leur capacité à faire face aux émotions négatives.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous ressenti en étant l'enfant au milieu?

CONNEXION

Au quotidien, quels sont les sentiments positifs que les gens éprouvent? Quels sont les sentiments difficiles que les gens éprouvent?

APPLICATION

Dans votre quotidien, comment pouvez-vous prendre soin de vous lorsque vous ressentez de l'exclusion ou de l'isolement? À qui pouvez-vous parler?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles au milieu peuvent intercepter le ballon.
- Les garçons et les filles sont capables de faire face à toute émotion négative dans le jeu (p. ex., la frustration).
- Lors de la discussion, les garçons et les filles peuvent décrire des moyens de prendre soin de soi face à l'isolement.

RÉFLEXIONS

LE NOEUD HUMAIN



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à communiquer clairement, en essayant de se démêler d'un nœud humain.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Pourquoi la communication est-elle importante lorsque vous travaillez en équipe?
- Pourquoi la communication est-elle importante lorsque vous essayez de résoudre un problème?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
8+



Durée
15+
min



Matériel
aucun

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de se diviser en groupes de taille similaire et de former un cercle dans leur groupe.
2. Demandez aux enfants de placer leurs deux mains au milieu du cercle et de tenir la main de deux enfants différents. Les enfants auront ainsi créé un nœud.
3. Le groupe doit essayer de se démêler jusqu'à ce qu'il revienne à un cercle continu.
4. Rappelez aux enfants de ne pas lâcher les mains des autres pendant le jeu.
5. Encouragez les garçons et les filles à se parler et à essayer différentes stratégies pour défaire le nœud.

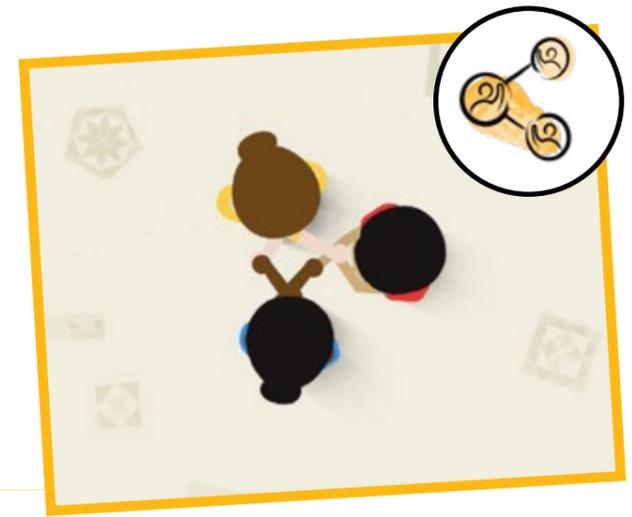


Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles jouent en toute sécurité et sont à l'aise avec le contact physique.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/Do8TZtMSziY>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer dans un groupe moins nombreux.
- Si le jeu est trop facile, un enfant de l'équipe peut se porter volontaire pour être l'assistant. L'assistant se tient en retrait pendant que les enfants de l'équipe s'emmêlent et donne ensuite des idées pour aider à démêler le groupe le plus rapidement possible.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons de communiquer clairement.

RÉFLEXION

Quelles idées de votre équipe vous ont aidé à défaire le nœud?

CONNEXION

Quand avez-vous fait partie d'une équipe qui devait communiquer pour résoudre un problème?

APPLICATION

La prochaine fois que vous devrez résoudre un problème avec une équipe, comment pourrez-vous communiquer clairement?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles suivent les instructions pour former un cercle noué.
- Les garçons et les filles s'écoutent mutuellement et essaient de suivre les directives données pour défaire le nœud.
- Les garçons et les filles sont capables d'expliquer ce que signifie communiquer clairement et faire un lien avec la résolution de problèmes.

RÉFLEXIONS

DEVINE MON DESSIN



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à partager leurs idées, en dessinant des idées que leurs camarades doivent deviner.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Pourquoi est-il important d'exprimer nos idées?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de former des petits groupes de taille similaire (p. ex. 2 ou 3).
2. Demandez à un joueur de chaque groupe de réfléchir à une idée et de commencer à la dessiner.
3. Leurs camarades vont essayer de deviner leur idée. Si les enfants ont des difficultés à deviner, encouragez le dessinateur à ajouter de nouveaux éléments à leur dessin pour les aider.



4. Encouragez les garçons et les filles à se poser des questions complémentaires sur leurs idées et leurs dessins.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances de deviner et de dessiner.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



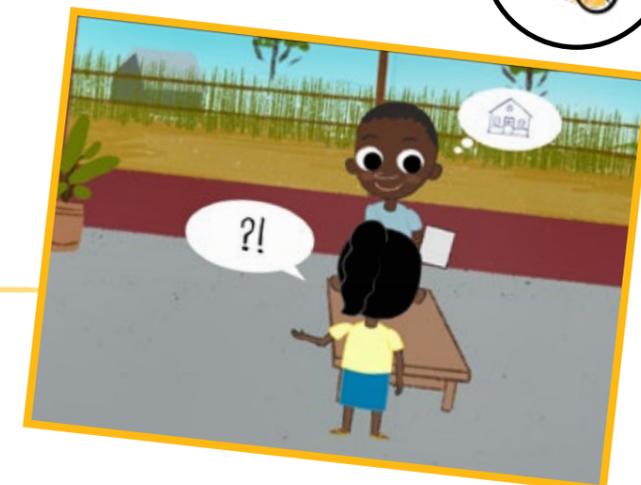
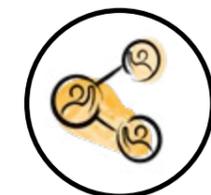
Durée
15+
min



Matériel
matériel de
dessin (p.
ex., papier,
crayons/
marqueurs)

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent poser des questions au dessinateur pour les aider à deviner.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent fixer une limite au nombre d'essais pour deviner.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur les façons d'exprimer leurs idées.

RÉFLEXION

Lorsque vous dessiniez, que faisiez-vous pour aider les autres à deviner votre idée? Qu'est-ce qui vous aidait à deviner les dessins des autres?

CONNEXION

Quel a été un moment dans votre vie où vous avez eu besoin d'exprimer vos idées sans parler?

APPLICATION

Dans votre quotidien, que pouvez-vous faire pour aider les autres à vous comprendre clairement?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles dessinent leurs idées.
- Les garçons et les filles montrent leurs images avec confiance et les autres devinent ce qui a été dessiné.
- Les garçons et les filles trouvent d'autres moyens de dessiner leur idée lorsque leurs camarades ne peuvent pas deviner correctement.

RÉFLEXIONS

SAC À HARICOTS CONGÈLE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
3+



Durée
10+
min



Matériel
quelque
chose de sûr
que chaque
enfant peut
porter en
équilibre sur
sa tête (p. ex.
une chaus-
sette, un cahi-
er, une feuille,
etc.)

APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à faire preuve d'empathie, en aidant à débloquer les autres dans un jeu d'équilibre.

RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Comment vous sentez-vous lorsque quelqu'un vous aide?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de trouver quelque chose de sûr à mettre en équilibre sur leur tête. Demandez aux enfants de placer leur objet sur leur tête et de s'entraîner à bouger leur corps de différentes manières sans le faire tomber.
2. Si l'objet tombe, les enfants gèlent. Les garçons et les filles resteront figés jusqu'à ce qu'une autre personne vienne leur remettre l'objet tombé sur la tête, sans faire tomber son propre objet!
3. Après un peu de pratique, encouragez les enfants à créer un concours. Par exemple, qui peut aller le plus loin sans laisser tomber son objet ou qui peut danser le plus longtemps.

4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles s'entraident de la même manière.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent essayer de faire de petits mouvements avant de danser ou de marcher.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent essayer d'équilibrer 2 objets.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de faire preuve d'empathie.

RÉFLEXION

Pourquoi avez-vous décidé d'aider quelqu'un lorsque son objet est tombé?

CONNEXION

Comment pensez-vous que les autres personnes dans votre vie se sentent lorsque vous les aidez?

APPLICATION

Quelles sont différentes façons d'aider les gens dans votre quotidien?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles essaient de bouger avec l'objet sur la tête.
- Les garçons et les filles aident leurs pairs à revenir dans le jeu et peuvent expliquer leur motivation à vouloir aider.
- Les garçons et les filles peuvent nommer différentes façons d'aider les autres.

RÉFLEXIONS

AUTO-PORTRAITS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître que les gens ont des besoins différents, en partageant des œuvres d'art qui expriment leurs rêves et leurs idées personnelles.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Si vous pouviez prendre une photo des choses les plus importantes dans votre vie, de quoi aurait l'air cette photo?

COMMENT JOUER

1. Distribuez le matériel et invitez les garçons et les filles à trouver un espace pour travailler de manière indépendante.
2. Encouragez les enfants à utiliser leur papier au complet pour faire leur autoportrait.
3. Ensuite, demandez aux enfants d'ajouter certaines choses à leur sujet dans leur photo. Demandez-leur d'ajouter :
 - 4 activités quotidiennes à côté de leurs mains et de leurs pieds.
 - Personnes ou choses préférées dans leur cœur.
 - 2 espoirs pour l'avenir autour de leur tête.

4. Lorsque les enfants ont terminé leurs autoportraits, invitez-les à trouver un partenaire à qui présenter leur photo.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées pour améliorer l'activité.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles sont à l'aise pour divulguer des informations personnelles et ont les mêmes chances de parler de leur photo.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
tout ce qui
permet de
faire un dessin
(p. ex., papier,
crayons,
peintures,
etc.)



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent mettre seulement 1 activité, 1 chose préférée et 1 rêve pour l'avenir.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter d'autres éléments à leurs photos.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux similitudes et aux différences de leurs dessins.



RÉFLEXION

Quelles sont les similitudes et les différences que vous voyez dans les photos?

CONNEXION

Comment pouvons-nous en savoir plus sur les besoins de chaque personne?

APPLICATION

Que pouvons-nous faire pour que chaque personne se sente en sécurité, en bonne santé et heureuse?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles prennent le temps de faire leurs dessins et de réaliser leurs idées.
- Les garçons et les filles se sentent à l'aise de présenter les informations contenues dans leur dessin avec un partenaire.
- Les garçons et les filles font preuve de compréhension à l'égard des différents besoins des garçons et des filles et expriment des idées sur la manière d'aider les autres à être en sécurité, en bonne santé et heureux.

RÉFLEXIONS

FACE À FACE



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à utiliser le langage corporel, en jouant et en copiant différentes émotions.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quels sont les différents sentiments?
- Pouvez-vous me montrer à quoi peuvent ressembler les visages et les corps des gens : Heureux? Tristes? Fâchés? Curieux? Frustrés?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
15+
min



Matériel
aucun

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants de choisir un partenaire. Encouragez les garçons et les filles à s'associer, s'il y a lieu.
2. Demandez à un enfant de chaque paire de se porter volontaire pour être le premier acteur.
3. Demandez aux partenaires de se faire face. L'acteur choisira un sentiment à mettre en scène, sans révéler lequel. Leur partenaire va copier leurs actions et essayer de deviner le sentiment.
4. Demandez aux partenaires d'être l'acteur à tour de rôle.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au jeu pour les tours suivants.

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être les acteurs.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les acteurs peuvent se déplacer lentement et/ou ne faire qu'une action à la fois.
- Si le jeu est trop facile, les acteurs peuvent faire de petits changements et voir si leurs partenaires les remarquent ou choisir 2 sentiments à jouer en un tour.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière dont ils peuvent utiliser le langage corporel.

RÉFLEXION

Était-il facile ou difficile de reconnaître les sentiments de votre partenaire? Pourquoi?

CONNEXION

Avez-vous vécu une situation où vous saviez ce que ressentait un ami même s'il ne vous l'avait pas dit? Comment le saviez-vous?

APPLICATION

Pourquoi est-il important de prêter attention au langage corporel et aux expressions faciales des gens?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles expriment une variété de sentiments par le langage corporel.
- Les garçons et les filles peuvent reconnaître les sentiments de leur partenaire.
- Les garçons et les filles peuvent expliquer pourquoi il est important de prêter attention à ce que le langage corporel des autres leur dit.

RÉFLEXIONS

RETOURNEZ LA COUVERTURE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
un grand
morceau de
tissu ou de
plastique



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à collaborer pour résoudre des problèmes, en travaillant en équipe pour retourner une couverture sans que personne ne touche le sol.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Avez-vous déjà collaboré avec quelqu'un pour résoudre un problème?
- Comment avez-vous travaillé ensemble?

COMMENT JOUER

1. Placez la couverture dans une zone de jeu ouverte et sûre.
2. Invitez les enfants à trouver une place sur la couverture.
3. Tout le monde doit travailler ensemble pour essayer de retourner la couverture sans que personne ne touche le sol.
4. Si quelqu'un touche le sol, le groupe recommence.
5. Encouragez les filles et les garçons à user de créativité, à essayer différentes idées et à s'écouter mutuellement.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles s'écouter mutuellement et que tout le monde joue en toute sécurité.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer avec moins de personnes sur la couverture (p. ex., avoir plusieurs couvertures à retourner).
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent essayer de jouer sans parler.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de résoudre des problèmes en travaillant ensemble.



RÉFLEXION

Quelles stratégies avez-vous utilisées pour retourner la couverture? Qu'est-ce qui a le mieux fonctionné?

CONNEXION

Dans votre quotidien, quels sont les différents problèmes que vous pourriez avoir à résoudre?

APPLICATION

Comment pouvez-vous travailler avec d'autres enfants ou adultes pour résoudre ces problèmes?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles s'écouter mutuellement et réfléchissent à des moyens créatifs de retourner la couverture.
- Les garçons et les filles jouent en toute sécurité et font attention aux autres.
- Les garçons et les filles peuvent expliquer comment travailler avec les autres pour résoudre les problèmes quotidiens.

RÉFLEXIONS

LE CHAT PERCHE



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment aider les autres, en travaillant ensemble pour rester dégelés.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Comment aidez-vous les gens dans votre vie?
- Comment les autres vous aident-ils?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6-9



de joueurs
6+



Durée
10+
min



Matériel
aucun

COMMENT JOUER

1. Demandez à une personne volontaire d'être le poursuiveur. Lorsque le poursuiveur tague une personne, celle-ci est « gelée » et reste immobile. Un autre enfant peut la dégeler (p. ex., en la tapotant légèrement).
2. Demandez aux enfants de créer leurs propres règles avant le début du jeu. Par exemple, décider comment se déplacer pendant le jeu, comment se dégeler et combien de joueurs peuvent être le poursuiveur.
3. Après un tour, invitez les enfants à exprimer leurs idées sur la façon de rejouer au jeu.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles ont la possibilité d'être le poursuiveur et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/kMlfS5ZnEuo>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent compter à voix haute jusqu'à 30 avant de pouvoir se dégeler et reprendre le jeu.
- Si le jeu est trop facile, chaque personne qui a été dégelée doit garder un contact physique avec l'enfant qui l'a aidée pour continuer à jouer.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière d'aider les autres.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous fait pour vous aider mutuellement dans ce jeu?

CONNEXION

Vous souvenez-vous d'une personne qui vous a aidé dans une situation difficile? Qu'avez-vous ressenti?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire d'autre pour aider les personnes de votre entourage?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour rester à l'écart du poursuiveur et ne pas se figer.
- Les garçons et les filles s'entraident en dégelant les personnes qui ont été touchées.

RÉFLEXIONS

LA CONSTRUCTION DE LA PYRAMIDE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6-9



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
éponges
(ou objets
de taille
similaire),
seaux



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à travailler en équipe, en passant des éponges le long d'une ligne de camarades et en construisant une pyramide.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Pourquoi est-il important de travailler en équipe?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de former des équipes de taille similaire et d'aligner les membres de leur équipe.
2. Ensuite, placez un seau d'éponges à côté du premier enfant de chaque ligne. Cette personne prendra une éponge et la passera au prochain enfant de la file.
3. L'équipe passera les éponges le long de la file jusqu'au dernier enfant, qui les utilisera pour construire une pyramide.
4. Au prochain tour, remplacez la personne qui doit construire la pyramide. Encouragez les enfants à établir leurs propres règles du jeu. Par exemple, la distance qui les sépare dans la file ou la façon dont les éponges circulent.

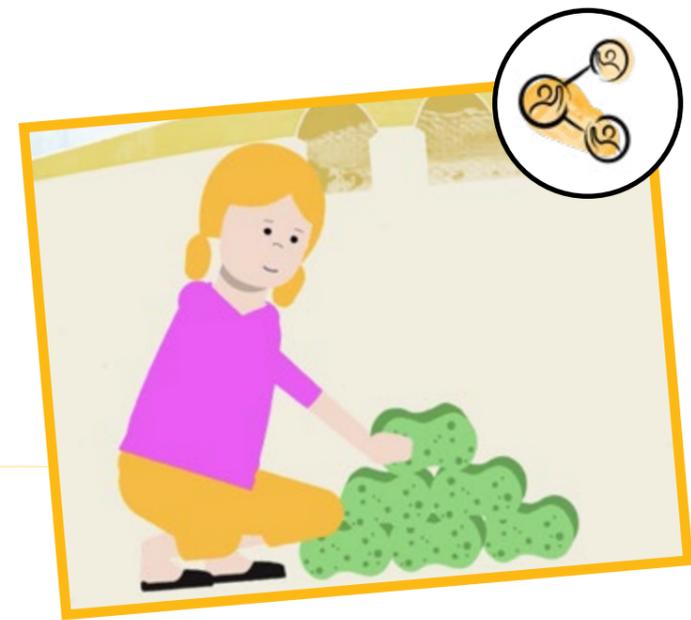


Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/hVU2qcrqE1I>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, chaque équipe peut construire la forme qu'elle veut avec les éponges. Par exemple, une ligne droite ou un cercle.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent passer l'éponge avec leurs pieds.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la façon de travailler en équipe.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous fait pour aider à construire la forme?

CONNEXION

À quel autre moment dans votre vie est-il important que personne joue un rôle?

APPLICATION

Comment pouvez-vous bien collaborer dans votre famille ou à l'école?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles connaissent leur rôle dans l'équipe.
- Les garçons et les filles font preuve de bonne humeur et de coopération avec leurs équipes.

RÉFLEXIONS

TROUVER L'ALPHABET



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à respecter et à valoriser les forces et les capacités de chaque personne, en recherchant des objets tout en jouant différents rôles.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Qu'est-ce que vous faites bien?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de décider de jouer le jeu en grand groupe ou dans des équipes différentes.
2. Une fois en équipe, demandez aux enfants de choisir différents rôles : les personnes qui ne peuvent pas marcher, celles qui ne peuvent pas parler, et celles qui ne peuvent pas voir.

3. Demandez aux enfants de choisir une lettre de l'alphabet. Expliquez-leur qu'il faudra travailler en équipe pour trouver le plus de choses possible dans l'aire de jeu qui commence par cette lettre.
4. Rappelez aux enfants de rester dans leur rôle en cherchant des objets.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, encouragez les garçons et les filles à faire partie des mêmes équipes. Assurez-vous que les enfants se déplacent en toute sécurité dans leur rôle.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/A4Up0qiGZa8>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
3+



Durée
20+
min



Matériel
Objets
existants
dans l'aire
de jeu ;
Facultatif :
bandeau pour
les yeux

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, cherchez des choses d'une certaine forme ou couleur au lieu d'une certaine lettre.
- Si le jeu est trop facile, fixez un délai pour trouver des objets.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants au respect des forces et des capacités de chaque personne.

RÉFLEXION

Comment chaque personne a-t-elle aidé l'équipe?

CONNEXION

Dans votre vie, quelles sont vos forces et vos capacités quand vous travaillez en équipe?

APPLICATION

Pourquoi est-il bon de jouer avec des filles et des garçons qui ont des forces et des capacités différentes des vôtres?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles restent dans leurs rôles et travaillent ensemble pour chercher des choses.
- Les garçons et les filles s'incluent et se respectent mutuellement et sont à l'écoute des idées des autres.

RÉFLEXIONS

LE RENVERSEMENT



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à travailler ensemble pour atteindre un objectif commun, en essayant de faire tomber les bouteilles de leurs adversaires et de garder leurs bouteilles debout.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'un objectif?
- Comment une équipe peut-elle travailler ensemble pour atteindre un objectif commun?

COMMENT JOUER



1. Commencez par inviter les garçons et les filles à former des équipes de taille similaire. Chaque équipe peut choisir un nom.
2. Ensuite, les enfants peuvent placer les bouteilles devant l'équipe A. L'équipe B essaiera de faire tomber toutes les bouteilles à l'aide des ballons souples avant que l'équipe A ne puisse les remettre en place.

3. Jouez jusqu'à ce que toutes les bouteilles soient renversées ou jusqu'à la limite de temps fixée. Ensuite, changez de rôle. Laissez l'équipe B installer les bouteilles et demandez à l'équipe A d'essayer de les faire tomber.
4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour et encouragez les équipes à réfléchir à une stratégie avant le début du jeu.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité. Rappelez aux enfants de frapper les bouteilles et non les autres personnes.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/CRoxA49EADo>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
4+



Durée
30+
min



Matériel
bouteilles
en plastique
et ballons
souples (ou
matériel
similaire)

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer avec moins de bouteilles.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent jouer sans parler.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de travailler ensemble pour atteindre un objectif commun.



RÉFLEXION

Quelle stratégie votre équipe a-t-elle utilisée pour travailler ensemble?

CONNEXION

Dans votre vie, quels sont les objectifs communs que vous pouvez atteindre en travaillant avec les autres?

APPLICATION

Comment pourriez-vous travailler avec d'autres personnes pour atteindre ces objectifs communs dans votre quotidien?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles élaborent des plans avec leurs camarades pour travailler ensemble.
- Les garçons et les filles coopèrent et collaborent durant le jeu et tout le monde a un rôle à jouer.

RÉFLEXIONS

LA COURSE À TROIS PATTES



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âges
10+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
tissu/
corde,
quelque
chose pour
créer une
ligne de
départ et
d'arrivée
(p. ex., de
la craie,
des cônes)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à travailler ensemble, en participant à une course où leur jambe est attachée à celle de leur partenaire.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Si les gens travaillent bien ensemble, que voyez-vous et qu'entendez-vous?

COMMENT JOUER

1. Invitez les enfants à trouver un ou une partenaire.
2. Les enfants peuvent se tenir côte à côte avec leur partenaire et attacher une jambe ensemble à l'aide d'un tissu ou d'une corde. Les jambes doivent être bien attachées l'une à l'autre, de sorte que l'espace entre elles soit limité.
3. Avant de commencer la course, demandez aux enfants de se promener lentement pour s'habituer à la sensation. Encouragez les paires à tester différentes façons de coordonner leurs mouvements.
4. Demandez aux enfants de s'aligner sur la ligne de départ et donnez le signal de départ en criant «Allez!»
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et se déplacent avec précaution.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/sx5Zdjfae6s>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent relier leurs bras au lieu d'attacher leurs jambes ensemble.
- Si le jeu est trop facile, un ou une partenaire peut choisir de porter un bandeau.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de coopérer et de travailler avec les autres.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous fait, vous et votre partenaire, pour travailler ensemble et réussir?

CONNEXION

Avec qui travaillez-vous bien dans votre vie?

APPLICATION

Comment pouvez-vous travailler avec des personnes qui veulent faire les choses différemment de vous?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent se déplacer ensemble avec leur partenaire en toute sécurité.
- Les garçons et les filles peuvent nommer des moyens efficaces de travailler ensemble.

RÉFLEXIONS

LA QUÊTE DU BUT AVEUGLE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
bandeaux
pour les
yeux



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à communiquer clairement, en donnant des indications verbales pour aider une personne aux yeux bandés à trouver le but.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Pourquoi est-il important de communiquer clairement?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de se diviser en équipes de taille similaire et de former un cercle avec leur équipe.
2. Demandez à deux volontaires de chaque équipe : l'un sera le chercheur qui a les yeux bandés, et l'autre le but.
3. Les deux personnes commenceront au milieu du cercle. Le chercheur tentera de trouver le but, tandis que le but tentera d'éviter le chercheur.
4. Encouragez les enfants du cercle à utiliser leur voix pour diriger le chercheur vers le but. Demandez-leur de tendre les mains pour guider doucement le chercheur vers le centre du cercle.



5. Lorsque le chercheur trouve le but, jouez à nouveau au jeu en remplaçant les personnes des deux rôles. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

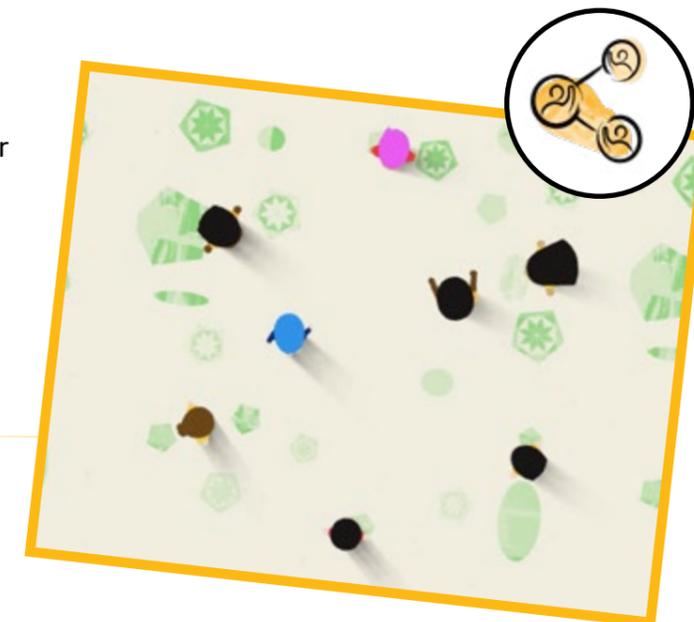
Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/rXWpMalu58Y>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, le but peut rester au même endroit, au lieu de se déplacer.
- Si le jeu est trop facile, 2 volontaires peuvent être des buts et le chercheur peut trouver chaque but dans un ordre particulier.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de communiquer clairement.

RÉFLEXION

Qu'est-ce qui vous a semblé difficile dans le fait de donner des indications à l'enquêteur?

CONNEXION

Au quotidien, quand est-il important de communiquer clairement?

APPLICATION

Comment pouvez-vous communiquer plus clairement?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles autour du cercle communiquent clairement pour aider le chercheur à trouver le but.
- Le chercheur est capable de comprendre et de suivre les instructions des autres enfants.

RÉFLEXIONS

LA COURSE DE PARTENAIRE AUX YEUX BANDÉS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée
10+
min



Matériel
bandeaux et
tout ce qui
permet de
marquer des
lignes (p. ex.
cônes, craies,
bâtons)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à développer des compétences en matière de leadership, en guidant un partenaire aux yeux bandés dans une course de relais.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que signifie être leader?
- Dans votre vie, quand avez-vous eu la chance d'être leader?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de former des équipes de taille similaire et de trouver un partenaire dans leur équipe.
2. Marquez une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Chaque équipe s'aligne par deux derrière la ligne de départ.
3. Expliquez et démontrez que dans ce relais, le partenaire B porte un bandeau et le partenaire A sert de guide.

Les partenaires doivent se déplacer bras dessus, bras dessous jusqu'à la ligne d'arrivée et revenir.

4. Avant la course, invitez les partenaires à essayer différentes façons de se déplacer et à décider ensemble comment se déplacer durant le relais.
5. Encouragez les partenaires à changer de rôle afin que chaque personne puisse avoir les yeux bandés et diriger. L'équipe a terminé lorsque tous ses membres ont fait le parcours deux fois.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/hhd26U5kUrg>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, deux enfants peuvent guider ensemble la personne aux yeux bandés.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent créer une course d'obstacles à franchir.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de développer des compétences leadership.

RÉFLEXION

Comment avez-vous, en tant que leader, aidé votre partenaire aux yeux bandés?

CONNEXION

Quelles situations dans votre quotidien vous obligent à être leader?

APPLICATION

Comment pouvez-vous montrer que vous êtes un bon leader?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles font attention à leur partenaire aux yeux bandés et à leurs pairs.
- Les garçons et les filles qui ont les yeux bandés se déplacent en toute confiance avec leur partenaire.
- Les garçons et les filles peuvent exprimer que fait un bon leader.

RÉFLEXIONS

J'AIME MES VOISINS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître des points communs avec les autres, en jouant à un jeu d'échange de places.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quels sont les points communs entre vous et vos pairs (camarades de classe, amis)?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de former un cercle. Demandez à une personne volontaire d'être le voisin amical, qui se tiendra au centre.
2. Le voisin amical fera une déclaration reflétant quelque chose qu'il a en commun avec les autres, comme par exemple : « J'aime mes voisins, surtout ceux qui portent du rouge ».

3. Toute personne portant du rouge entrera dans le cercle et trouvera une nouvelle place vide où se tenir debout. En même temps, le voisin amical essaiera de se trouver une place vide, afin de pouvoir rejoindre le cercle.
4. La personne sans place devient le prochain voisin amical et fait une nouvelle déclaration, en commençant par « J'aime mes voisins... ».
5. Encouragez les enfants à faire preuve d'imagination et à trouver des choses que les personnes pourraient avoir en commun, en particulier les enfants qu'on connaît peu.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité, qu'aucune personne n'est visée directement et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/0GW9HcYZ6Tc>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
15+
min



Matériel
aucun

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent ralentir entre les tours pour donner le temps de se préparer à la déclaration suivante.
- Si le jeu est trop facile, le voisin amical peut faire deux déclarations à la fois. Par exemple, « J'aime mes voisins, surtout ceux qui ont un anniversaire en septembre et qui portent des chaussures noires ».



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de reconnaître leurs points communs.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous en commun avec les personnes de ce groupe?

CONNEXION

Qu'avez-vous appris de nouveau sur une personne de ce groupe?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour trouver d'autres choses que vous avez en commun avec vos pairs? Avec vos voisins?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de nommer des points communs (des similitudes) avec leurs pairs.
- Les garçons et les filles sont capables de faire des déclarations appropriées en tant que voisin amical.

Ce jeu a été adapté de Tribes www.peacelearningcenter.org.

RÉFLEXIONS

LA CONFIANCE DANS L'ÉQUIPE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
15+ min



Matériel
bandeaux et objets aléatoires pour un parcours d'obstacles



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à faire confiance aux autres, en guidant son partenaire aux yeux bandés à travers une course d'obstacles.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qui est une personne de confiance dans votre vie?
- Pourquoi faites-vous confiance à cette personne?

COMMENT JOUER



1. Travaillez avec les enfants pour marquer une aire de jeu rectangulaire, avec une ligne de départ claire sur un côté.
2. Ensuite, invitez les enfants à collecter des objets au hasard et à les disperser dans l'aire de jeu pour créer un parcours d'obstacles stimulant.
3. Puis, invitez les enfants à trouver une ou un partenaire et à s'aligner derrière la ligne de départ. Les enfants peuvent décider qui, dans la paire, est à l'aise d'avoir les yeux bandés. La personne aux yeux bandés jouera le rôle de la personne confiante. L'autre partenaire jouera le rôle de guide.

4. Le guide conduira la personne confiante de l'autre côté de la zone de jeu et vice-versa. Le guide peut rester à côté, derrière ou devant la personne confiante, mais ne peut en aucun cas toucher.
5. Encouragez les enfants à définir leurs propres défis dans le jeu. Par exemple, la personne confiante peut ramper dans la course d'obstacles au lieu de marcher.
6. Si la personne confiante touche un objet dans la course d'obstacles, la paire doit retourner à la ligne de départ et recommencer.
7. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon dont le jeu peut être joué au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles jouent en toute sécurité et que tout le monde est à l'aise avec un bandeau sur les yeux.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/17D9jx3i808>



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent diminuer le nombre d'objets dans la course d'obstacles.
- Si le jeu est trop facile, les guides peuvent diriger leurs partenaires en restant derrière la ligne de départ.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons d'apprendre à faire confiance aux autres.

RÉFLEXION

Qu'ont fait les guides pour que leur personne confiante se sente en sécurité?

CONNEXION

Quand, dans votre quotidien, avez-vous fait confiance à une autre personne? Comment lui avez-vous montré ou dit que vous lui faisiez confiance?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour aider les autres à vous faire confiance?



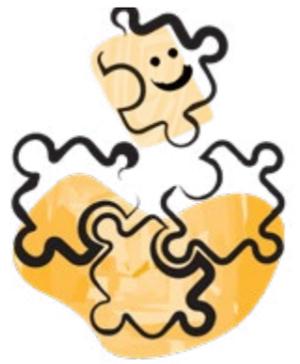
INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de diriger leur partenaire à travers la course d'obstacles en toute sécurité.
- Les enfants aux yeux bandés sont capables de naviguer dans la course d'obstacles en toute sécurité et en toute confiance.
- Les garçons et les filles sont capables d'expliquer la signification de la confiance et comment développer une confiance mutuelle.

RÉFLEXIONS

JEUX DE DEVELOPPEMENT EMOTIONNEL



Vous trouverez parfois utile de consulter la fiche sur le soutien psychosocial à la **page 19**.

JEU	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	APPRENTISSAGE CLÉ	 ÂGE	 DURÉE	 # DE JOUEURS
Guide extraterrestre*	Conscience de soi	Ce jeu apprend aux enfants à comprendre leurs habitudes et leurs comportements	6+	20+ min	2+
Bingo des émotions*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants à nommer et à décrire leurs émotions	6+	25+ min	3+
Pantomime*	Communication	Ce jeu apprend aux enfants comment communiquer leurs sentiments	6+	15+ min	3+
La journée de la marionnette*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître et à comprendre leurs émotions	6-9	30+ min	2+
Silhouettes d'estime de soi	Confiance en soi	Ce jeu apprend aux enfants comment améliorer leur estime de soi	10+	30+ min	2+
L'histoire de vie	Conscience de soi	Ce jeu apprend aux enfants à prendre conscience de soi	10+	30+ min	2+
Jeter la négativité*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants comment faire face aux émotions négatives	10+	10+ min	6+
Le relais de rassemblement*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants comment faire face aux émotions négatives	10+	15+ min	6+
L'espoir est dans l'air*	Espoir	Ce jeu apprend aux enfants à être optimistes	10+	10+ min	6+
Jeter pour la confiance*	Confiance en soi	Ce jeu apprend aux enfants à développer leur confiance en soi	10+	20+ min	6+

GUIDE EXTRATERRESTRE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
2+



Durée
20+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à comprendre leurs habitudes et leurs comportements, en apprenant à un « extraterrestre » comment effectuer les tâches quotidiennes.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont les activités que vous faites chaque jour?
- Pourquoi faites-vous ces activités?

COMMENT JOUER

1. Commencez par demander aux enfants de former des groupes de deux ou trois.
2. Demandez à un ou une volontaire dans chaque groupe d'être « l'extraterrestre ». Le reste du groupe enseignera à cet extraterrestre comment vivre sur la planète Terre.
3. Demandez aux enfants de réfléchir à toutes les choses que les gens font à la maison. Encouragez-les à utiliser leur imagination et à enseigner à l'extraterrestre par des mots et des actions.
4. Après un certain temps, demandez aux enfants d'échanger leurs rôles et de jouer à nouveau. Mais cette fois, apprenez à « l'extraterrestre » toutes les activités que les enfants font à l'école.

5. Invitez les enfants à exprimer leurs idées sur ce qu'il faut enseigner à « l'extraterrestre » lors du prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité. Cherchez des occasions de discuter comment les garçons et les filles peuvent faire les mêmes activités.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/Vga9ldBtFG4>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent enseigner toutes les activités qui leur viennent à l'esprit, plutôt que de se concentrer sur la maison ou l'école.
- Si le jeu est trop facile, ils peuvent ajouter une étape supplémentaire où l'extraterrestre apprend aux autres comment se comporter comme lui.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur leurs habitudes et leurs comportements.

RÉFLEXION

Quelles étaient vos activités préférées et pourquoi?

CONNEXION

Pourquoi est-il important d'avoir des activités que vous faites tous les jours, ou une routine quotidienne?

APPLICATION

Que changeriez-vous, le cas échéant, dans la façon dont vous faites vos activités quotidiennes?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles nomment leurs activités régulières et communiquent efficacement ces activités, afin que les autres puissent comprendre leurs idées.
- Les garçons et les filles font preuve de créativité et s'expriment dans leurs différents rôles d'enseignant et d'extraterrestre.

RÉFLEXIONS

BINGO DES ÉMOTIONS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à nommer et à décrire leurs émotions, en remplissant aussi vite que possible une ligne d'émotions décrites sur une carte de Bingo.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Créons une liste de sentiments! Quels sentiments avez-vous ou observez-vous chez les autres? (p. ex., bonheur, curiosité, exaltation, tristesse).
- Choisissez l'un des sentiments que nous venons d'énumérer et indiquez la raison pour laquelle vous pourriez ressentir cela (p. ex., je me sens confus lorsque je ne comprends pas l'enseignante).



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
3+



Durée
25+
min



Matériel
papier,
crayons/
marqueurs
et petits
objets (p.
ex., pierres,
capsules de
bouteilles,
petits
morceaux
de papier)

COMMENT JOUER

1. Demandez à chaque enfant de créer un tableau comportant le même nombre de lignes et de colonnes (p. ex., 4 lignes et 4 colonnes). Demandez-leur de dessiner ou d'écrire un sentiment différent dans chaque case. Encouragez les enfants à réfléchir à la liste des sentiments que vous avez créés.
2. Invitez un ou une volontaire à énumérer différents sentiments, un à la fois. Les autres enfants vérifieront si le sentiment se trouve dans leur tableau. Si c'est le cas, ils mettent un petit objet est déposé sur cette case.
3. Quand une personne remplit à une ligne complète, elle peut dire : " Bingo! "

4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain



Durant le jeu, jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et aidez-les à comprendre qu'il est normal d'avoir des émotions différentes.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent faire un tableau plus petit (p. ex., 3x3).
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent décider comment avoir un « Bingo! » (p. ex., en remplissant 2 lignes, en faisant un X ou en remplissant tout le tableau).



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à l'expression de leurs sentiments.

RÉFLEXION

Quels sont les sentiments nommés durant le jeu que vous avez ressentis ces derniers jours?

CONNEXION

Dans votre quotidien, que faites-vous lorsque vous avez des sentiments difficiles - comme la colère, la tristesse ou la frustration? Que faites-vous lorsque vous voyez que votre ami ressent un sentiment difficile?

APPLICATION

Pourquoi est-il important d'écouter ce que ressentent les autres?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent nommer une variété d'émotions et décrire des situations qui peuvent les provoquer.
- Les garçons et les filles peuvent trouver les émotions sur leurs cartes pour remplir une ligne.
- Les garçons et les filles peuvent expliquer leurs façons de gérer des émotions difficiles et aider les autres.

RÉFLEXIONS

PANTOMIME



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à communiquer leurs sentiments, en les traduisant en actions.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont les différentes actions que tout le monde peut faire? (p. ex., applaudir, danser, donner un coup de pied)
- Nommez différents sentiments? (p. ex., excitation, peur, nervosité)

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de s'entraîner à mimer une variété d'actions et de sentiments. Demandez à un ou une volontaire d'être l'annonceur. Cette personne nomme des actions ou des sentiments, un à la fois, pour que le reste des enfants les miment (p. ex., joie, applaudir, secouer, tristesse).

2. Demandez à une autre personne volontaire d'être l'annonceur. Maintenant, l'annonceur va dire à une action combinée et à un sentiment que les enfants devront mimer. P. ex., des applaudissements de colère ou une danse d'ennui.
3. Après quelques tours, demandez à une nouvelle personne volontaire d'être l'annonceur.
4. Encouragez l'annonceur à faire preuve de créativité dans son choix de sentiments et d'actions.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être l'annonceur et que tout le monde soit inclus dans le jeu.

N'oubliez pas : Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
3+



Durée
15+
min



Matériel
aucun

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent se contenter de mimer des sentiments (au lieu de mimer des sentiments et des actions).
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent penser à de nouvelles façons d'exprimer leurs sentiments. P. ex., être des animaux, comme des canards nerveux ou des éléphants tristes. Ou faire semblant d'utiliser des objets, comme frapper calmement un ballon ou jouer de la guitare avec exaltation.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de communiquer leurs sentiments.

RÉFLEXION

Quelles combinaisons d'actions et de sentiments ont été les plus amusantes à mimer? Quelles ont été les plus difficiles?

CONNEXION

Quand, dans votre vie, est-il difficile d'exprimer vos sentiments?

APPLICATION

Qu'est-ce qui peut vous aider à exprimer vos sentiments? Comment pouvez-vous aider les autres à exprimer leurs sentiments?

Portez attention aux signes de problèmes plus graves chez les enfants et contactez leur famille ou des organismes communautaires pour obtenir de l'aide.



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles expriment efficacement des sentiments et des actions avec leur langage corporel.
- Les garçons et les filles peuvent nommer différents sentiments.
- Les garçons et les filles peuvent dire ce qui les aide à exprimer leurs sentiments et comment ils peuvent aider les autres.

Ce jeu a été adapté de Tribes www.peacelearningcenter.org.

RÉFLEXIONS

LA JOURNÉE DE LA MARIONNETTE



Âge
6-9+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
tout
matériel
permettant
de fabriquer
des marionnettes
(p. ex., du
papier, des
chaussettes)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître et à comprendre leurs émotions, en créant des marionnettes et en racontant des histoires à leur sujet.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Qu'est-ce qui vous procure de la joie?
Qu'est-ce qui vous rend triste?

COMMENT JOUER

1. Demandez à chaque enfant de créer deux marionnettes – une joyeuse et une triste. Encouragez-les à utiliser leur imagination pour fabriquer leurs marionnettes à leur façon!
2. Demandez à chaque enfant de raconter une histoire sur sa marionnette triste qui passe une mauvaise journée et une histoire sur sa marionnette heureuse qui passe une bonne journée.
3. Pendant le jeu, encouragez les enfants à exprimer toute autre idée pour utiliser leurs marionnettes.

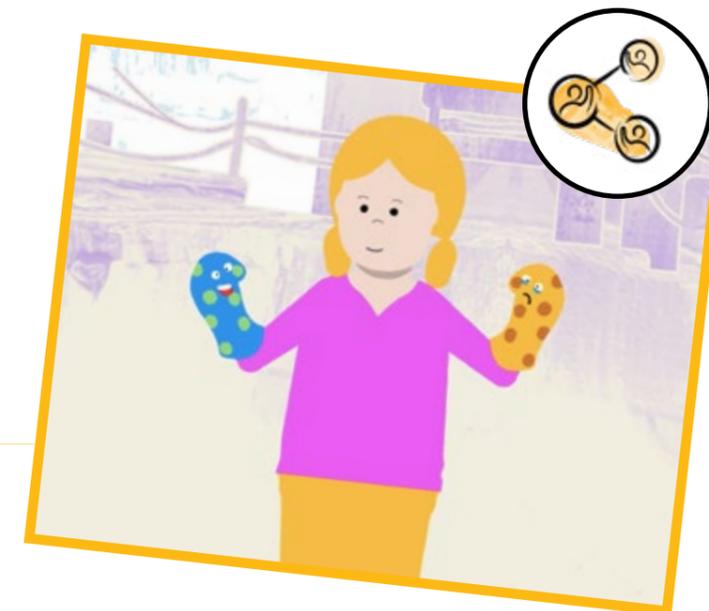


Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et que tout le monde peut accéder matériel. Cherchez des occasions de réfléchir avec les filles et les garçons à des stratégies d'adaptation saines et malsaines.

REGARDEZ LA VIDÉO : https://youtu.be/SUQwSXJNM_w

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent faire un dessin sur les raisons pour lesquelles leurs marionnettes sont heureuses ou tristes.
- Si le jeu est trop facile, créez une troisième histoire sur ce que fait la marionnette triste pour se sentir mieux.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux façons de reconnaître et de comprendre leurs émotions.

RÉFLEXION

Quels étaient les sentiments des marionnettes?
Qu'est-ce qui a causé ces sentiments?

CONNEXION

Pourriez-vous décrire une situation où vous avez ressenti la même chose que votre marionnette?

APPLICATION

Lorsque vous vous sentez triste, que pouvez-vous faire pour vous sentir mieux?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de créer des marionnettes et de les utiliser pour raconter des histoires afin d'exprimer leurs idées.
- Les garçons et les filles établissent des liens entre les événements de l'histoire et les émotions.
- Les garçons et les filles sont capables de réfléchir à leurs propres émotions.

Ce jeu a été adapté de l'UNRWA (2016). Guide de fiches sur les activités récréatives de soutien psychosocial.

RÉFLEXIONS

SILHOUETTES D'ESTIME DE SOI



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment améliorer leur estime de soi, en créant des silhouettes avec leurs qualités personnelles.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quel est le mot qui vous décrit?

COMMENT JOUER

1. Invitez les enfants à s'entraider pour tracer la forme de leur tête sur un morceau de papier.
2. Quand les enfants ont découpé leur silhouette, invitez-les à dessiner/écrire une liste de choses qui leur plaisent d'un côté et qui ne leur plaisent pas de l'autre. Les enfants peuvent ensuite décorer leurs silhouettes à leur guise!
3. Lorsque tout le monde a terminé, encouragez les filles et les garçons à discuter des choses dessinées ou écrites.
4. Pendant le jeu, demandez aux enfants d'exprimer toute autre idée concernant l'activité.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et que tout le monde peut accéder aux matériel. Renforcez le fait que les filles et les garçons peuvent avoir les mêmes forces et les mêmes qualités.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/nyu1ma98V04>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
2+



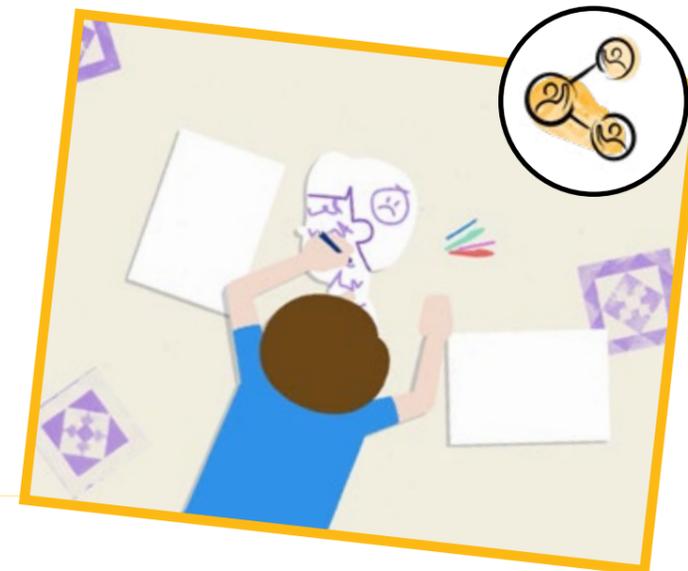
Durée
30+
min



Matériel
Crayons/
marqueurs,
papier,
ciseaux et
tout autre
matériel
d'art

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants font un remue-méninges en posant des questions et en réfléchissant ensemble à des idées pour leurs listes.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter une troisième section à la silhouette pour dessiner ou écrire des choses à améliorer.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de se construire une saine estime de soi.

RÉFLEXION

Était-il facile ou difficile de trouver des choses sur positives vous? Pourquoi pensez-vous que cela peut être difficile?

CONNEXION

Pourquoi est-il important de connaître nos qualités?

APPLICATION

Comment faire face aux caractéristiques que vous n'aimez pas chez vous?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent discuter des croyances positives et négatives envers soi.
- Les garçons et les filles peuvent créer une silhouette pour exprimer ces idées.
- Les garçons et les filles peuvent échanger des idées sur l'importance d'une bonne estime de soi et sur la manière de la développer.

RÉFLEXIONS

L'HISTOIRE DE VIE



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à prendre conscience de soi, en partageant l'histoire de leur vie de manière créative.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Lorsque vous voyagez, pourquoi pensez-vous à votre lieu de départ? (P. ex., en montant une colline, en allant dans un autre village/ville, etc.)
- Comment vous sentez-vous lorsque vous pensez au chemin parcouru?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
2+



Durée
30+ min



Matériel
crayons/
marqueurs,
papier et
tout autre
matériel
d'art

COMMENT JOUER

1. Demandez aux enfants de réfléchir à une façon créative de raconter l'histoire de leur vie.
2. Lorsque tout le monde a terminé, encouragez les filles et les garçons à présenter un événement et une personne qui ont eu une influence positive sur leur vie.
3. Pendant le jeu, demandez aux enfants d'exprimer toute autre idée concernant l'activité.

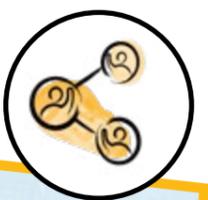


Cherchez des occasions de comparer les expériences des garçons et des filles. Parlez de la façon dont les enfants peuvent avoir des chances égales de se réaliser pleinement.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/ut-Q1VIRmjl>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, au lieu de partager leur histoire, les enfants peuvent montrer 3 réalisations qui leur inspirent de la fierté.
- Si le jeu est trop facile, ils peuvent imaginer des événements qui seraient agréables dans leur avenir.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de trouver leurs points forts et à l'importance de la conscience de soi.

RÉFLEXION
Lorsque vous regardez votre histoire, quelles forces voyez-vous en vous?

CONNEXION
Avez-vous remarqué des changements à l'intérieur de vous au cours de votre vie?

APPLICATION
Comment vos atouts peuvent-ils vous aider à atteindre vos objectifs à l'avenir?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent raconter leur vie de manière créative.
- Les garçons et les filles peuvent raconter des histoires de développement positif.
- Les garçons et les filles peuvent nommer leurs forces.

RÉFLEXIONS

JETER LA NÉGATIVITÉ



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment faire face aux émotions négatives, en travaillant ensemble pour dégager les ballons dans leur zone le plus rapidement possible.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quelles sont les émotions négatives que vous ressentez parfois?

COMMENT JOUER

1. Donnez des ballons aux enfants et expliquez-leur que les ballons représentent des émotions négatives, telles que la colère, la peur, la solitude ou l'inquiétude.
2. Divisez l'aire de jeu en deux parties égales et demandez aux enfants de former deux équipes.
3. Les équipes lancent doucement leurs ballons vers le côté de l'autre équipe, mais ne peuvent pas traverser l'aire de jeu. L'objectif est de maintenir la zone de votre équipe exempte de ballons.
4. Toutes les 2 ou 3 minutes, arrêtez le jeu et comptez les ballons de chaque côté. Encouragez les enfants à élaborer ensemble une nouvelle stratégie avant de continuer à jouer.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et jouent en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
https://youtu.be/O_z4tSKtl_4



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée

10+
min



Matériel

ballons
souples et
quelque
chose pour
marquer
une aire de
jeu (p. ex.,
craie/cônes)

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent diminuer le nombre de ballons ou réduire la taille de l'aire de jeu.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter des ballons ou augmenter la taille de l'aire de jeu.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la façon de faire face aux émotions négatives.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous ressenti lorsque vous aviez beaucoup de ballons de votre côté?

CONNEXION

Dans votre quotidien, comment faites-vous face aux émotions négatives?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour transformer des émotions négatives en émotions positives?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles lancent les ballons vers l'autre côté de l'aire de jeu.
- Les garçons et les filles travaillent ensemble en équipe.
- Les garçons et les filles peuvent penser à des moyens sains de faire face aux émotions négatives.

RÉFLEXIONS

LE RELAIS DE RASSEMBLEMENT



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à faire face aux émotions négatives, en rassemblant et en transportant de nombreux objets dans un relais.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Avez-vous déjà eu trop de tâches à accomplir en même temps? Qu'avez-vous ressenti?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de former des équipes de taille similaire.
2. Marquez une ligne de départ derrière laquelle les équipes s'aligneront. Demandez à chaque équipe d'installer une pile d'objets à l'autre bout de l'aire de jeu.
3. Expliquez et démontrez ceci :
 - Une première personne de chaque équipe ira chercher un objet dans la pile. Elle retournera ensuite dans son équipe et remettra l'objet à la personne suivante.
 - La deuxième personne se rendra à la pile, en transportant le premier objet, et prendra un autre objet à rapporter. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la dernière personne revienne en transportant tous les objets en même temps.

4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/dT236vNs2Lo>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
15+
min



Matériel
de
nombreux
objets de
taille et de
poids similaires,
et tout ce qui
permet de
marquer des
lignes (p. ex.,
de la craie)



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent déplacer la pile d'objets plus près de la ligne de départ.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent décider d'une action à faire avant de retourner à la ligne de départ.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la façon de faire face aux émotions négatives.

RÉFLEXION

En quoi le jeu était-il différent pour les joueurs au début du relais, et pour les joueurs à la fin?

CONNEXION

Au quotidien, que faites-vous habituellement devant une situation écrasante?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire d'autre lorsque vous avez trop de travail? À qui pouvez-vous en parler pour obtenir de l'aide?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent transporter tous les objets collectés par leurs camarades.
- Les garçons et les filles peuvent faire face aux défis du jeu.
- Les garçons et les filles peuvent nommer des stratégies d'adaptation saines et des personnes qui les soutiennent.

RÉFLEXIONS

L'ESPOIR EST DANS L'AIR



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
10+
min



Matériel
ballon/balle
souple et
craie



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à garder espoir, en travaillant ensemble pour maintenir un ballon en l'air sans bouger de leur place.

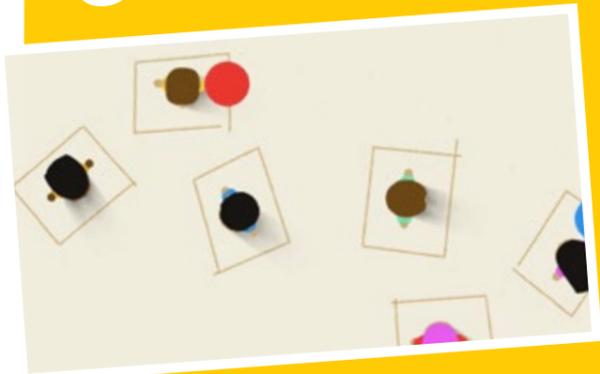


RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Que signifie espérer quelque chose?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de former des équipes.
2. Demandez aux équipes de trouver un endroit sur le terrain et de dessiner un ensemble de carrés (le même nombre de carrés qu'il y a de personnes dans leur équipe). Chaque enfant choisira une place pour le jeu.
3. Demandez à chaque personne de penser à une chose qu'elle espère dans la vie. Une fois que tout le monde a une réponse, le meneur du jeu montre un ballon et explique qu'il représente l'espoir dans ce jeu.

4. Le but du jeu est de maintenir le ballon en l'air tout en restant dans leurs carrés. Les garçons et les filles peuvent frapper le ballon avec n'importe quelle partie de leur corps pour le maintenir en l'air, mais ne peuvent le frapper qu'une seule fois avant qu'un autre joueur ne le frappe.

5. Si le ballon touche le sol, le jeu recommence. Les enfants peuvent se fixer de nouveaux défis ou de nouvelles règles pour le prochain tour. Par exemple, en réorganisant leurs carrés ou en se fixant un objectif pour atteindre un certain nombre de coups.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/yvA3XVH2GME>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent frapper le ballon plus d'une fois de suite.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent dessiner des carrés plus petits ou plus éloignés les uns des autres.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la façon de garder espoir.



RÉFLEXION

Comment vous sentiez-vous lorsque votre équipe a pu garder espoir?

CONNEXION

En quoi le ballon est-il semblable à un sentiment d'espoir?

APPLICATION

Quelles sont les choses que vous pouvez faire dans votre quotidien pour garder espoir?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent garder le ballon en l'air.
- Les garçons et les filles peuvent penser à des moyens de garder espoir.

RÉFLEXIONS

JETER POUR LA CONFIANCE



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à développer leur confiance en soi, en essayant de lancer un objet sur une cible et en effectuant différentes actions.

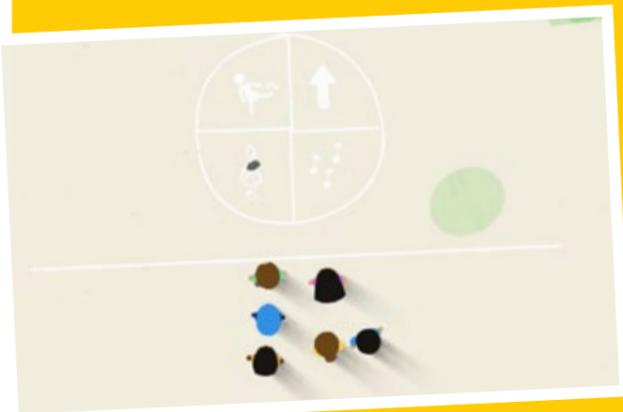


RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que signifie la confiance?
- Qu'est-ce que vous faites bien?

COMMENT JOUER



1. Travaillez avec les garçons et les filles pour créer une zone cible sur le terrain avec quatre sections. Demandez aux enfants de travailler ensemble pour attribuer une action à chaque section de la cible. Encouragez-les à choisir des actions faciles à faire, par exemple « chanter », « atteindre quelque chose », « donner des coups de pied » et « danser ».

2. Ensuite, demandez aux enfants de former des groupes de taille similaire et de s'aligner derrière la ligne de départ.
3. À tour de rôle, les enfants vont lancer en toute sécurité un petit objet (comme une pierre) sur l'une des quatre sections de la cible. Avant de lancer, la personne doit crier l'action dans la cible où elle veut que la pierre atterrisse.
4. Si l'objet atterrit dans cette section, l'enfant se rend à l'arrière de la ligne et c'est le tour de la personne suivante.
5. Si l'objet atterrit sur une section différente, elle doit effectuer l'action dans cette section. Par exemple, si l'enfant a dit : « chante » et que la pierre s'arrête dans la section « danse », l'enfant fait une courte danse.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon dont le jeu peut être joué au prochain tour.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée
20+
min



Matériel
petits objets
et craie (tout
ce qui permet
de créer une
cible)

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et que tous les enfants sont capables de réaliser les actions.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent lancer plus d'un objet à la fois et choisir ensuite l'action à effectuer.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent créer une cible avec plusieurs sections ou ajouter plus d'une action par section.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/vz6ltG79cyU>



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de développer leur confiance en soi.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous ressenti en faisant ces actions devant tout le monde?

CONNEXION

Comment ressentez-vous la confiance en soi et à quoi ressemble-t-elle?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour accroître votre confiance en soi?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles annoncent clairement les sections visées avant de lancer la pierre.
- Les garçons et les filles tentent d'exécuter les actions du jeu.
- Les garçons et les filles sont capables de nommer ce qui leur donne de la confiance en soi et de discuter des stratégies pour développer cette confiance.

RÉFLEXIONS

JEUX SUR LE GENRE



Pour plus d'informations sur le genre et l'égalité des sexes, veuillez consulter la fiche *Jeu sensible au genre* à la page 22.

JEU	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	APPRENTISSAGE CLÉ	 AGE	 DURÉE	 # DE JOUEURS
Que faites-vous?	Égalité des sexes	Ce jeu apprend aux enfants les responsabilités des filles, des garçons, des femmes et des hommes	6+	10+ min	3+
Kidalipo*	Le respect des similitudes et des différences	Ce jeu apprend aux enfants à comprendre l'importance de la participation de chaque enfant	6+	10+ min	5+
Attraper la queue du dragon	Égalité des sexes	Ce jeu apprend aux garçons et aux filles à se répartir équitablement les rôles	6+	15+ min	4+
Les émotions en fruit*	Conscience de soi	Ce jeu enseigne aux enfants les normes liées aux émotions	8+	30+ min	6+
L'attaque de la stigmatisation*	Empathie	Ce jeu apprend aux enfants comment lutter contre la stigmatisation	10+	20+ min	8+
Le rugissement du lion	Égalité des sexes	Ce jeu apprend aux enfants à traiter les garçons et les filles sur un pied d'égalité	10+	10+ min	4+
Protéger le trésor	Empathie	Ce jeu apprend aux enfants à se soutenir mutuellement	10+	20+ min	6+
Un d'entre nous, chacun d'entre nous	Responsabilité	Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître notre responsabilité commune d'offrir des chances égales aux garçons et aux filles	10+	20+ min	6+
Course au scrabble*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants comment faire face aux émotions négatives	10+	20+ min	6+
Les filles marquent*	Respect des similitudes et des différences	Ce jeu apprend aux enfants comment inclure et responsabiliser les filles	10+	30+ min	6+

QUE FAITES-VOUS?



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants les responsabilités des filles, des garçons, des femmes et des hommes, en lançant le ballon et en accomplissant différentes tâches à la maison.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quelles sont les différentes tâches que les gens font chez vous?

COMMENT JOUER



N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

1. Invitez les garçons et les filles à former des groupes de 3 personnes ou plus.
2. Encouragez les enfants à penser à des façons différentes et amusantes de passer le ballon aux autres joueurs.
3. Expliquez que si une personne fait tomber le ballon, elle peut mimer une corvée qu'elle fait à la maison pour que son groupe puisse la deviner.
4. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles expriment leurs idées sur les rôles à la maison.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
3+



Durée
10+
min



Matériel
ballon
ou petit
objet
similaire

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent se rapprocher.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter d'autres défis, comme passer le ballon plus vite ou le passer 10 fois sans le faire tomber.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur les responsabilités à la maison.

RÉFLEXION

Quelles tâches ont été identifiées durant le jeu?

CONNEXION

À la maison, comment aidez-vous les autres dans leurs tâches ménagères?

APPLICATION

Comment chaque personne de votre famille, quel que soit son sexe, peut-elle aider à faire ces tâches?

Discutez des raisons pour lesquelles les filles et les femmes font souvent plus de travail à la maison. Il est important que les garçons et les hommes apportent leur aide, afin que chacun puisse rester en bonne santé et ait le temps de jouer et d'apprendre.



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles font circuler le ballon en toute sécurité.
- Les garçons et les filles nomment différentes tâches à la maison.
- Les garçons et les filles peuvent trouver des moyens de soutenir à la fois les hommes et les femmes à la maison.

RÉFLEXIONS

KIDALIPO



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à comprendre l'importance de la participation de chaque enfant, en jouant à un jeu de « poursuite congelée » où les enfants se libèrent mutuellement.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont les activités auxquelles vous participez – à la maison, à l'école, dans la communauté?
- Qu'est-ce qui vous procure un sentiment d'inclusion dans ces activités?

COMMENT JOUER



1. Demandez à un ou une volontaire d'être le poursuiveur. Invitez les autres garçons et filles à se disperser dans l'aire de jeu.
2. Le poursuiveur courra vers les autres enfants pour essayer de les toucher doucement. Encouragez les enfants à essayer d'échapper au poursuiveur.

3. Lorsqu'une personne s'est fait attraper, elle se fige en touchant tout objet immobile dans ou près de l'aire de jeu, p. ex. un arbre ou le mur de l'école. Elle peut étendre son bras et laisser un espace entre son corps et l'objet.
4. Pour être libérée, une autre personne doit passer entre son corps et l'objet immobile.
5. Après un certain temps, demandez à une autre personne volontaire d'être le poursuiveur.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être le poursuiveur et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/maulXX-qZYvs>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
5+



Durée
10
min



Matériel
un mur,
un arbre
ou un autre
objet fixe

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent agrandir l'aire de jeu ou augmenter le nombre d'objets fixes.
- Si le jeu est trop facile, plusieurs volontaires peuvent être les poursuiveurs en même temps.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à l'importance de la participation tout le monde dans la communauté.

RÉFLEXION

Pendant le jeu, pourquoi était-il important de libérer les personnes gelées?

CONNEXION

Dans quelles situations avez-vous, ou d'autres enfants que vous connaissez, été exclus d'une activité? Qu'avez-vous ressenti?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour avoriser la participation de tout le monde aux activités dans votre famille, votre école et votre communauté?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles jouent en toute sécurité et restent immobiles si le poursuiveur les attrape.
- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour se libérer mutuellement et faire en sorte que tout le monde soit inclus dans le jeu.
- Les garçons et les filles peuvent nommer une variété de moyens pour favoriser la participation des enfants dans la communauté.

Le jeu original Kidalipo a été créé par des enfants dans le cadre des programmes Right To Play en Tanzanie. Leur grand jeu a été modifié et utilisé pour favoriser la compréhension de l'inclusion de l'autre.

RÉFLEXIONS

ATTRAPER LA QUEUE DU DRAGON



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
4+



Durée
15+
min



Matériel
mouchoir
(facultatif)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux garçons et aux filles à se partager les rôles de façon égale, en travaillant ensemble pour éloigner la queue du dragon des chevaliers.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quels sont les différents rôles que vous avez habituellement à la maison? À l'école?
- Lesquels de ces rôles sont également partagés par les membres de votre famille? Par vos camarades de classe?

COMMENT JOUER

1. Invitez un à trois enfants à se porter volontaires pour être chevaliers, et les autres enfants à former des groupes de trois.
2. Expliquez et démontrez comment les groupes vont devenir des dragons. Les enfants se mettent en ligne avec leur équipe et tiennent la taille ou les épaules de la personne qui se trouve devant, de manière à former la tête, le corps et la queue du dragon. Invitez chaque groupe à décider qui sera la tête, le corps et la queue. La queue tiendra le mouchoir pour représenter la queue du dragon.
3. Le groupe travaillera en équipe pour rester à l'écart des chevaliers. Les



chevaliers tenteront d'attraper les dragons en touchant le mouchoir du groupe.

4. Si le dragon se désintègre ou si un chevalier touche une queue, la personne à la tête du dragon devient un nouveau chevalier.
5. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/PJnNyyLpAeE>

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être chevaliers, la tête et la queue, et que chaque personne soit à l'aise pour se déplacer en étant liée aux autres.



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer sans chevalier. Défiiez la tête du dragon d'essayer d'attraper la queue d'un autre dragon.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent augmenter le nombre de personnes dans le corps du dragon.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière dont les garçons et les filles peuvent se partager équitablement des rôles différents.

RÉFLEXION

Quels sont les rôles que vous avez le plus appréciés?
Le moins?

CONNEXION

Quand, dans la vie, assumez-vous le rôle d'un leader? Dans quelles situations assumez-vous un rôle différent? Expliquez.

APPLICATION

Dans votre quotidien, comment pouvez-vous vous assurer que les garçons et les filles se partagent les différents rôles?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles du dragon communiquent activement et travaillent bien en équipe.
- Les garçons et les filles se partagent équitablement les rôles de chevaliers, de têtes et de queues.

RÉFLEXIONS

LES ÉMOTIONS EN FUITE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
8+



de joueurs
6+



Durée
30+
min



Matériel
marqueurs,
papier,
et quelque
chose pour
marquer
une ligne
de départ
(p. ex., de
la craie)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants les normes liées aux émotions, en mimant des émotions que leurs camarades doivent deviner dans un relais.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Comment vous sentez-vous aujourd'hui?
- Quelles sont les autres émotions que les gens ressentent?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles de créer des cartes d'émotions qui ont une émotion (un mot) et un visage. Le meneur de jeu ramassera les cartes.
2. Demandez aux garçons et aux filles de former des équipes de taille similaire et de s'aligner derrière la ligne de départ.
3. Il s'agit d'un relais. Le premier enfant de chaque équipe se dirige vers le meneur de jeu, qui a posé une carte d'émotion sur le sol.
4. La personne mime l'émotion sur la carte sans parler. Lorsque l'équipe devine correctement l'émotion, c'est au tour de la personne suivante.
5. Lorsque les équipes ont terminé, invitez les enfants à exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent de manière égale et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/t409daGfMwY>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent choisir l'émotion à mimer.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent créer des cartes avec des émotions plus difficiles, comme la déception ou la gratitude.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière dont ils peuvent comprendre et remettre en question les normes de genre liées aux émotions.

RÉFLEXION

Quelle a été l'émotion la plus facile à mimer? Le plus difficile?

CONNEXION

Au quotidien, comment les garçons et les filles démontrent-ils différemment les mêmes émotions?

APPLICATION

Comment les enfants et les adultes peuvent-ils aider les garçons et les filles à exprimer leurs émotions de manière saine?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles comprennent suffisamment bien les émotions figurant sur la carte pour les mimer.
- Les garçons et les filles sont capables d'exprimer leurs sentiments sans utiliser de mots.
- Les enfants peuvent penser à des moyens sains pour les garçons et les filles d'exprimer leurs émotions.

RÉFLEXIONS

L'ATTAQUE DE LA STIGMATISATION



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment lutter contre la stigmatisation, en faisant la course contre d'autres équipes pour trouver des idées permettant de s'attaquer à la stigmatisation.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce que la stigmatisation? (Expliquez que stigmatiser signifie voir une personne de manière négative à cause de quelque chose qu'elle vit ou fait ou d'une de ses caractéristiques).
- Si une personne est stigmatisée, comment peut-elle se sentir? Comment cela pourrait-il affecter sa vie?
- Que pouvons-nous faire pour soutenir une personne qui est stigmatisée? (Un exemple serait d'inviter une personne qui se sent exclue à jouer).

COMMENT JOUER



1. Invitez les garçons et les filles à former des équipes de taille similaire, et demandez à chaque équipe de former une ligne.
2. Expliquez-leur qu'il faudra un ballon autour de certains obstacles. Invitez chaque équipe à décider comment installer les obstacles. Ensuite, expliquez que le dernier obstacle

est appelé le poteau d'attaque de la stigmatisation.

3. Il s'agit d'une course de relais. La première personne de chaque équipe essaiera de dribbler le ballon le plus rapidement possible autour des obstacles jusqu'au poteau de l'attaque de la stigmatisation.
4. Une fois sur place, chaque personne dira au meneur de jeu une idée pour faire face à la stigmatisation. Puis, elle rendra le ballon à son équipe.
5. La course se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu leur tour.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
20+
min



Matériel
ballons et
obstacles (p.
ex., cônes)

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/GEuJ4k7tffs>



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles jouent en toute sécurité.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent réduire le nombre d'obstacles sur le parcours.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent changer et définir la façon de franchir la course d'obstacles.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux différentes façons de lutter contre la stigmatisation.

RÉFLEXION

Quelles sont les bonnes idées que vous avez entendues sur la manière de lutter contre la stigmatisation?

CONNEXION

Voyez-vous une stigmatisation dans votre foyer, votre école ou votre communauté? À quoi cela ressemble-t-il?

APPLICATION

Que pouvez faire dès maintenant pour lutter contre la stigmatisation dans votre école ou à la maison? Que pouvons-nous faire collectivement pour lutter contre la stigmatisation dans notre communauté?

Dans certaines communautés, certaines personnes peuvent être en désaccord avec les celles qui tentent de contester la stigmatisation. Si les enfants suggèrent des idées qui peuvent les mettre en danger, aidez-les à comprendre les risques et à réfléchir à des solutions plus appropriées.



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles démontrent leur compréhension de la stigmatisation et définissent à quoi elle ressemble à la maison, à l'école et dans leur communauté.
- Les garçons et les filles trouvent des moyens de lutter contre la stigmatisation de manière indépendante et/ou collective.

RÉFLEXIONS

LE RUGISSEMENT DU LION



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à traiter les garçons et les filles sur un pied d'égalité, en jouant à un jeu de tague où les filles et les garçons suivent des règles différentes.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Comment les gens sont-ils traités injustement?
- Selon vous, que signifie le mot « discrimination »?
(Réponse : Lorsque des personnes traitent d'autres groupes de personnes différemment ou injustement en raison de leur religion, de leur race, de leur appartenance ethnique, de leur langue, de leur culture, de leur sexe, etc.)

COMMENT JOUER



1. Marquez une grande zone de jeu. Marquez les zones de sécurité à deux extrémités opposées.
2. Invitez les enfants à choisir un animal favori.
3. Demandez à un ou une volontaire de jouer le rôle de cet animal et d'aller au milieu de l'aire de jeu. Les autres enfants commencent dans l'une des zones de sécurité.

4. Le jeu commence avec le ou la volontaire qui imite le cri de l'animal. Par exemple, le rugissement d'un lion.
5. Les joueurs se déplacent ensuite à travers l'aire de jeu et tentent d'atteindre l'autre zone de sécurité sans se faire toucher par le lion.
6. Lorsqu'un joueur se fait attraper, il se joint au lion et essaie de toucher les autres joueurs qui se déplacent dans l'aire de jeu, en faisant à chaque fois entendre le cri de l'animal.
7. Ensuite, jouez un autre tour. Cette fois, invitez les filles à établir une règle sur la façon dont les garçons peuvent passer de l'autre côté. Par exemple, les garçons doivent se déplacer comme un lion, ou sauter sur un pied. Les filles peuvent traverser comme elles le veulent.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
4+



Durée
10+
min



Matériel
tout ce qui permet de marquer des zones (p. ex. des cônes, de la craie)

Durant le jeu, assurez-vous que tout le monde joue en toute sécurité et rappelez aux enfants que les règles inventées ne doivent être ni gênantes ni effrayantes pour les autres.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent créer une aire de jeu plus petite.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent proposer plusieurs règles pour traverser.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants aux raisons pour lesquelles il est important de traiter les garçons et les filles sur un pied d'égalité.

RÉFLEXION

Que pensez-vous du fait que les garçons et les filles ont des règles du jeu différentes?

CONNEXION

Au quotidien, pensez-vous qu'il est important de traiter les filles et les garçons de la même manière? Pourquoi?

APPLICATION

Que pouvons-nous faire pour traiter les filles et les garçons sur un pied d'égalité à la maison ou à l'école?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

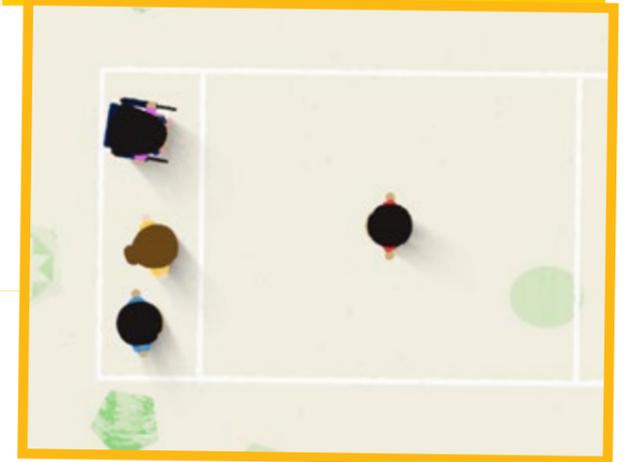
Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles peuvent exprimer leurs idées sur la manière dont on les traite différemment.
- Les garçons et les filles comprennent qu'il faut traiter les enfants de manière équitable et peuvent échanger des idées sur la manière de traiter les garçons et les filles de manière égale.

RÉFLEXIONS



REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/Qw8R041JVEw>



PROTÉGER LE TRÉSOR



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se soutenir mutuellement, en travaillant en équipe pour défendre ou piller le cercle des trésors.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Que signifie « soutenir quelqu'un »?
- Qui soutenez-vous dans votre vie?

COMMENT JOUER

1. Dessinez un grand cercle au sol. Ce sera le cercle des trésors. Demandez aux enfants de ramasser de petits objets -- les trésors -- et de les placer dans le cercle.
2. Dessinez un cercle plus petit de l'autre côté de l'aire de jeu. C'est le cerceau de sécurité.
3. Demandez aux garçons et aux filles de former deux équipes de taille égale.
4. L'équipe A se tiendra à un mètre du cercle des trésors et tentera de les protéger. L'équipe B essaiera de prendre les trésors et de les ramener cerceau de sécurité sans se faire attraper par l'équipe A.
5. Si une personne de l'équipe B parvient à entrer dans le cercle des trésors, elle se trouve dans une « zone de sécurité » et ne peut être touchée.
6. Lorsqu'une personne de l'équipe B se fait attraper, elle doit retourner au cerceau de sécurité. Invitez les enfants à créer

une règle sur la façon dont les joueurs qui se sont fait attraper peuvent revenir au jeu. Par exemple, compter à voix haute jusqu'à 10.

7. Si une personne se fait attraper en transportant un trésor, elle doit le remettre à l'équipe A avant de se rendre au cerceau de sécurité.
8. Après avoir joué un peu, changez les rôles des deux équipes.
9. Encouragez les enfants à planifier et à essayer différentes stratégies. Invitez-les à modifier les règles du jeu.



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
20+
min



Matériel
tout ce qui permet de marquer des lignes sur le sol (p. ex., de la craie), 1 à 15 petits objets (p. ex., des sacs de haricots, des ballons, etc.)

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/OAbLi-5kqyk>



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent agrandir le cerceau de sécurité ou le rapprocher du cercle des trésors.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent jouer avec trois équipes au lieu de deux, et ajouter un cerceau de sécurité pour l'équipe C de l'autre côté du cercle des trésors. L'équipe A devra défendre le trésor de tous les côtés.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de se soutenir mutuellement.

RÉFLEXION

Comment vous êtes-vous soutenus mutuellement dans le jeu pour protéger le trésor?

CONNEXION

Dans votre quotidien, comment les garçons et les filles se soutiennent-ils mutuellement?

APPLICATION

Comment pouvez-vous soutenir une personne qui a un problème avec un ou une camarade?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles coopèrent et collaborent durant le jeu et chaque personne a un rôle.
- Les garçons et les filles utilisent un langage positif pour encourager leurs camarades.

RÉFLEXIONS

UN D'ENTRE NOUS, CHACUN D'ENTRE NOUS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître notre responsabilité commune d'offrir des chances égales aux garçons et aux filles, en passant un ballon qui représente l'éducation des filles sans laisser l'autre équipe l'attraper.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Qu'est-ce qui relève de la responsabilité de chacun dans notre communauté?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de former deux équipes et de se disperser dans l'aire de jeu. Prenez un ballon et expliquez qu'il représente l'éducation des filles.
2. Un ou une volontaire de l'équipe A commence avec le ballon. Pour gagner 1 point, les membres de l'équipe A doivent se passer le ballon 10 fois de suite. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon ni le renvoyer à la personne qui leur a passé le ballon.
3. Expliquez qu'en passant le ballon, les enfants travaillent ensemble pour

protéger l'éducation des filles. L'équipe A peut compter les passes à voix haute. Si la balle sort des limites, les membres doivent recommencer.

4. L'équipe B essaie de récupérer le ballon avant que l'équipe A n'ait effectué 10 passes. Si l'équipe B obtient le ballon, les équipes échangent leurs rôles.
5. Expliquez que les équipes peuvent gagner des points supplémentaires en fournissant un argument expliquant pourquoi l'éducation des filles est une responsabilité commune.
6. Encouragez les équipes à essayer différentes stratégies tout au long du jeu et à exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que tous les garçons et les filles ont la possibilité de passer le ballon et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/RI6X10uBf5A>



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée
20+
min



Matériel
ballons et
tout ce qui
peut marquer
l'aire de jeu

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent diminuer le nombre de passes nécessaires pour gagner un point.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent choisir une façon précise de passer le ballon, par exemple par-dessus la tête.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière dont la communauté partage la responsabilité d'assurer l'égalité des chances pour les garçons et les filles.

RÉFLEXION

Comment cela vous a-t-il affecté lorsque vos camarades ont perdu ou gagné le ballon?

CONNEXION

Lorsque les filles reçoivent une éducation, comment pensez-vous que l'ensemble de la communauté y gagne?

APPLICATION

À qui pouvez-vous vous adresser si les filles de votre communauté ne peuvent pas aller à l'école?
Que peuvent faire les garçons et les filles ensemble pour aider les filles à aller à l'école?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles travaillent en équipe pour atteindre l'objectif.
- Chaque garçon et chaque fille a un tour pour passer le ballon.
- Les garçons et les filles peuvent réfléchir ensemble aux moyens de soutenir l'éducation des filles.

RÉFLEXIONS

COURSE AU SCRABBLE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+



Durée
20+
min



Matériel
papier /
carton et
marqueurs



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à faire face aux émotions négatives, en travaillant en équipe pour collecter des lettres, tout en évitant de se faire toucher par un autre joueur.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Lorsque vous jouez avec vos camarades, quels sont les comportements qui vous dérangent?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles d'écrire les lettres de l'alphabet sur différents morceaux de papier, puis de les disperser au milieu de l'aire de jeu.
2. Demandez aux garçons et aux filles de former des équipes de taille similaire, et de s'aligner en cercle autour des lettres éparses.
3. Lorsque les enfants entendent « Allez-y! », le premier joueur de chaque équipe choisit une lettre au

centre de l'aire de jeu, puis fait le tour des équipes, pour regagner la sienne.

4. La personne qui court autour des équipes peut essayer d'attraper l'enfant qui la précède. Si elle réussit, elle prend la lettre de l'enfant.
5. Quand chaque personne a joué un ou deux tours, demandez à chaque équipe de faire autant de mots que possible avec les lettres recueillies. Puis invitez-les à présenter les mots au groupe.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/A0J8N2QrijE>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent organiser leurs lettres dans l'ordre alphabétique, au lieu d'épeler des mots.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent proposer une tâche à accomplir avant de choisir une lettre. Par exemple, sauter cinq fois sur place.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur les façons de faire face à leurs émotions négatives.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous pensé ou ressenti lorsque vous avez reçu une lettre? Lorsque vous avez perdu une lettre?

CONNEXION

Dans votre communauté, que font les garçons lorsqu'ils sont contrariés? Que font les filles?

APPLICATION

Lorsque quelque chose vous fâche, quels gestes positifs pouvez-vous poser pour vous sentir mieux sans nuire aux autres?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles se déplacent en toute sécurité et s'attrapent doucement.
- Les garçons et les filles font preuve d'une certaine maîtrise de leurs émotions si leur lettre est prise par une autre personne (p. ex., ne pas pousser, bousculer ou crier).
- Les garçons et les filles peuvent nommer des gestes positifs à poser quand on vit des émotions négatives.

RÉFLEXIONS

LES FILLES MARQUENT



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
6+ (dont 2+ filles)



Durée
30+ min



Matériaux
ballon,
4 bases
(p. ex. cônes,
petits tapis)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu enseigne aux enfants comment inclure et responsabiliser les filles, en jouant à un jeu de kickball qui encourage la participation des filles.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Pouvez-vous nommer une fille ou une femme de votre pays ou de votre communauté que vous admirez? Pourquoi?
- Quels rôles les filles ou les femmes jouent-elles dans votre communauté (p. ex., à l'école, dans la communauté ou au gouvernement)?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux garçons et aux filles d'installer l'aire de jeu avec trois buts et un marbre.
2. Demandez aux enfants de former deux équipes de taille similaire, comprenant à la fois des garçons et des filles. Demandez aux enfants de choisir un nom d'équipe.
3. Ce jeu se joue de la même manière que le kickball ou le baseball. Les équipes alterneront entre botter et attraper le ballon.
4. Une équipe commencera le jeu en tant que Botteurs. Ils peuvent s'aligner en dehors de la zone de jeu.
5. L'autre équipe commencera en tant qu'attrapeurs. Demandez à un ou une volontaire des attrapeurs d'être le lanceur. Demandez au reste de l'équipe de se disperser autour de l'aire de jeu.
6. Le lanceur fera rouler doucement le ballon vers un botteur en guise de lancer. Demandez aux enfants de décider du nombre total de lancers que chaque botteur peut recevoir chaque tour (par exemple, 3).
7. Après son botté, le botteur essaie de courir sur tous les buts pour rentrer au marbre avant que les joueurs de champ ne passent le ballon au lanceur.
8. Quand le lanceur récupère le ballon, le botteur s'arrête de courir et reste sur le but le plus proche. C'est au tour du prochain botteur.
9. Chaque fois que le ballon est botté, les botteurs courent vers le prochain but ou le marbre. Lorsqu'une personne atteint le marbre, elle marque un point pour son équipe.
10. Après 1 ou 2 tours, invitez les enfants à établir de nouvelles règles qui incluront et donneront aux filles la possibilité de jouer. Par exemple, seules les joueuses peuvent courir sur les buts. Si le botteur est un garçon, une coéquipière courra pour lui après son botté.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles s'encouragent et se soutiennent mutuellement et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/7UIS2iFLrD0>



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent agrandir l'aire de jeu pour donner aux botteurs plus de temps pour courir.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent limiter la façon dont les attrapeurs peuvent passer le ballon. Par exemple, en ne lançant qu'au-dessus de la tête.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière d'inclure les filles et de favoriser leur réussite.

RÉFLEXION

Comment avez-vous soutenu les joueuses de votre équipe?

CONNEXION

Pourquoi était-il important d'établir une règle qui incluait particulièrement les joueuses?

APPLICATION

Dans quotidien, que pouvons-nous faire pour soutenir l'inclusion des filles?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles se soutiennent, s'encouragent et se partagent le temps de jeu.
- Les garçons et les filles peuvent déterminer de manière créative une nouvelle règle qui permettra d'inclure les filles dans le jeu et d'accroître leurs possibilités.
- Les garçons et les filles peuvent trouver des moyens significatifs pour favoriser l'inclusion des filles dans d'autres domaines de leur vie.

RÉFLEXIONS

JEUX DE PROTECTION DE L'ENFANT



Pour plus d'informations sur la protection des enfants, consultez la fiche *Assurer la sécurité des enfants* à la **page 12**. Parfois, vous pouvez également trouver utile de consulter la fiche *Soutien psychosocial* à la **page 19**.

JEU	COMPÉTENCE HOLISTIQUE	APPRENTISSAGE CLÉ	 AGE	 DURÉE	 # DE JOUEURS
Gel des voitures	Responsabilité	Ce jeu apprend aux enfants à se protéger mutuellement durant le jeu	3-9	15+ min	3+
Limbo pression	Conscience de soi	Ce jeu apprend aux enfants à gérer le malaise	6+	15+ min	3+
Marquer pour le respect	Le respect des autres	Ce jeu apprend aux enfants à parler aux adultes et aux enfants avec respect	6+	15+ min	6+
Le cercle de sécurité	Collaboration	Ce jeu apprend aux enfants comment se soutenir et se protéger mutuellement	6+	20+ min	6+
Les araignées affamées	Responsabilité	Ce jeu apprend aux enfants que les garçons et les filles peuvent contribuer à prévenir et à réduire la violence	6+	20+ min	6+
Les lieux sûrs	Autoprotection	Ce jeu apprend aux enfants à déterminer les endroits sûrs à l'école	7+	20+ min	9+
La course des lapins	Confiance en soi	Ce jeu apprend aux enfants à comprendre leur droit à l'éducation	8+	20+ min	6+
Maison-Enfant-Rue	Autoprotection	Ce jeu apprend aux enfants à veiller à leur sécurité personnelle	8+	15+ min	6+
La balle de pression*	Gestion des émotions	Ce jeu apprend aux enfants à gérer la pression	8+	20+ min	8+
Les poupées de papier aux yeux bandés*	Respect des similitudes et des différences	Ce jeu apprend aux enfants à comprendre les droits et les besoins des enfants qui ont des handicaps	8+	30+ min	2+
Le ballon de discussion	Communication	Ce jeu apprend aux enfants à communiquer sur des questions difficiles	8+	20+ min	8+
Lutte, fuite, union*	Gérer les interactions négatives	Ce jeu apprend aux enfants comment réagir aux conflits	10+	10+ min	8+

GEL DES VOITURES



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se protéger mutuellement durant le jeu, en faisant semblant d'être des véhicules et en se déplaçant en toute sécurité.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quand, dans votre vie, vous sentez-vous le plus en sécurité?
- Qui vous aide à vous sentir en sécurité?
Qui aidez-vous à se sentir en sécurité?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
3-9



de joueurs
3+



Durée
15+
min



Matériel
aucun

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de créer une aire de jeu suffisamment grande pour que tout le monde puisse s'y déplacer en toute sécurité, sans se heurter.
2. Demandez à un ou une enfant de se porter volontaire d'être l'animateur.
3. Les autres peuvent choisir un moyen de transport (p. ex., vélo, voiture). Les enfants font semblant de se déplacer en utilisant le moyen de transport choisi (p. ex., à vélo ou en voiture).

4. Chaque fois que l'animateur dit : « Ne bougez plus! », les autres enfants s'arrêtent et se tiennent en équilibre sur un pied en comptant à voix haute (p. ex. jusqu'à 3 ou 5). Demandez aux enfants de choisir ce nombre.
5. Si une personne oublie de s'arrêter, elle prend la place de l'animateur.
6. Les animateurs peuvent choisir différentes actions « Ne bougez plus! » que tous les enfants sont capables de faire.
7. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être des leaders et à ce que tout le monde soit inclus et joue en toute sécurité.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, l'animateur peut simplement crier : « Bouger » et « Ne bougez plus » (sans autres actions de gel).
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent choisir et faire plusieurs actions de gel. Par exemple, sauter puis se tenir en équilibre sur un pied.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de se protéger mutuellement durant le jeu.

RÉFLEXION

Comment pouviez-vous vous déplacer dans l'aire de jeu en toute sécurité?

CONNEXION

Quand, dans votre quotidien, devez-vous veiller à la sécurité d'autres enfants?

APPLICATION

Que pouvons-nous faire à la maison ou à l'école pour assurer notre sécurité et celle des autres?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles choisissent des actions de gel que tous les enfants peuvent faire, y compris les enfants ayant des handicaps.
- Les garçons et les filles essaient de se déplacer dans l'aire de jeu en toute sécurité.
- Les garçons et les filles peuvent nommer des actions pour assurer leur sécurité mutuelle.

RÉFLEXIONS

LIMBO PRESSION



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à gérer le malaise, en réfléchissant à différentes stratégies pour passer sous une corde sans la toucher, jusqu'à ce qu'il ne soit plus facile de le faire.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont les choses dans votre vie qui vous mettent mal à l'aise?
- Comment réagissez-vous aux choses qui vous mettent mal à l'aise? Que faites-vous?

COMMENT JOUER



1. Demandez à deux volontaires de tenir la corde en hauteur, en laissant suffisamment d'espace pour qu'une personne puisse passer.
2. Demandez au reste des enfants de se mettre en rang d'un côté des deux volontaires.
3. Les autres enfants essaieront de passer sous la corde, sans la toucher.
4. Les 2 volontaires continueront à faire descendre la corde de plus en plus bas. Durant le jeu.

5. Encouragez les enfants à user de créativité et à essayer différentes stratégies pour passer sous la corde.
6. Continuez à jouer jusqu'à ce que les enfants ne se sentent plus à l'aise de passer sous la corde.
7. Echangez les rôles afin que les personnes qui tiennent la corde puissent tenter de passer en dessous.
8. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles jouent en toute sécurité et que tout le monde a l'occasion de tenir la corde et de passer en dessous.

N'OUBLIEZ PAS : Amusez-vous!



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
3+



Durée
15+
min



Matériel
corde
ou foulard

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent travailler avec ou une partenaire qui les aidera à garder l'équilibre en passant sous la corde.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent fixer des règles supplémentaires, comme ne pas toucher le sol avec leurs mains.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants sur la manière de gérer le malaise.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous fait lorsque vous avez senti un malaise en passant sous la corde?

CONNEXION

Dans votre quotidien, comment pouvez-vous prendre soin de vous lorsque quelqu'un ou quelque chose vous met mal à l'aise?

APPLICATION

À qui pouvez-vous vous adresser lorsque vous êtes mal à l'aise?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles essaient différentes stratégies pour passer sous la corde.
- Les garçons et les filles choisissent quand il leur convient de relever le défi et quand il est préférable d'arrêter.
- Les garçons et les filles sont capables de nommer différentes façons de prendre soin de soi en situation de malaise.

RÉFLEXIONS

MARQUER POUR LE RESPECT



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à parler aux adultes et aux enfants avec respect, en jouant à un jeu de tague.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qui est une personne de votre famille ou de votre communauté que vous respectez?
- Comment montrer à cette personne que vous la respectez?
- Comment peut-on montrer du respect à quelqu'un quand on lui parle?



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée



Matériel
craie (ou tout ce qui permet de marquer des cercles sur le sol)

COMMENT JOUER



1. Invitez les enfants à dessiner des cercles sur le sol dans toute l'aire de jeu. Ce sont les zones de respect.
2. Demandez à un ou une volontaire d'être le poursuiveur.
3. Lorsque le poursuiveur dit : « Allez », les enfants se déplacent dans l'aire de jeu. Le poursuiveur essaiera de les attraper doucement.

4. Pendant le jeu, les enfants bougent continuellement pour éviter le poursuiveur. Ils peuvent entrer dans une zone de respect pour éviter de se faire attraper. Cependant, une fois à l'intérieur de la zone de respect, les enfants peuvent y rester jusqu'à ce que le poursuiveur arrive et leur demande respectueusement de quitter le cercle.
5. Dès que le poursuiveur attrape une personne qui n'est pas dans une zone de respect, elle devient un autre poursuiveur.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, veillez à ce que les garçons et les filles aient les mêmes chances d'être le poursuiveur et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/UYgiSNLxGjM>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent dessiner d'autres cercles sur le sol.
- Si le jeu est trop facile, un enfant qui s'est fait attraper peut remplacer le poursuiveur au lieu de le rejoindre.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de se parler avec respect.

RÉFLEXION

Durant le jeu, quels exemples de communication respectueuse avez-vous entendus?

CONNEXION

Comment vous sentez-vous lorsque les autres vous parlent avec respect?

APPLICATION

Dans votre quotidien, comment les enfants peuvent-ils se parler avec respect? Comment les adultes peuvent-ils parler aux enfants avec respect?

La façon dont nous parlons aux enfants peut avoir un impact sur leur développement émotionnel. Rappelez aux adultes que crier ou menacer verbalement les enfants peut causer du tort, de la peur ou de l'anxiété.



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles s'attrapent en toute sécurité et entrent et sortent des zones de respect.
- Les garçons et les filles utilisent un langage et un ton respectueux pour s'adresser à leurs pairs dans les zones de respect.
- Les garçons et les filles peuvent décrire diverses façons de se parler respectueusement et sont également capables de décrire comment les adultes peuvent parler aux enfants de manière respectueuse.

Le jeu original a été créé par des enfants du Bénin pour la fiche Play For Our Rights. Leur grand jeu a été modifié et utilisé pour aider à comprendre comment communiquer de manière respectueuse.

RÉFLEXIONS

LE CERCLE DE SÉCURITÉ



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à se soutenir et à se protéger mutuellement, en travaillant ensemble pour protéger leur camarade de l'attrapeur.

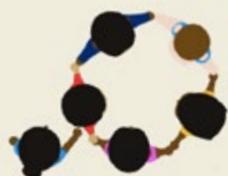


RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qui, dans votre vie, soutenez-vous et protégez-vous?
- Que faites-vous pour soutenir et protéger ces personnes?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux enfants de se donner la main et de former un cercle.
2. Demandez à un ou une volontaire d'être l'attrapeur, qui se tiendra à l'extérieur du cercle.
3. Demandez à un ou une autre volontaire d'être la première personne que l'attrapeur poursuivra. Cette personne reste dans le cercle.

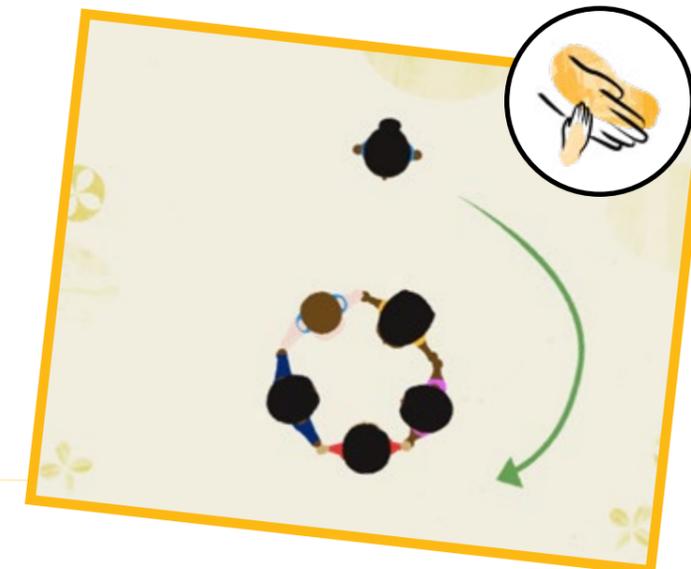
4. Lorsque les enfants entendent : « Allez-y! », l'attrapeur essaie d'attraper l'enfant volontaire.
5. Encouragez les autres enfants à travailler ensemble pour protéger l'enfant volontaire. Les enfants peuvent se déplacer dans la direction voulue, mais en se tenant constamment par la main tout au long du jeu.
6. Lorsque l'attrapeur attrape l'enfant volontaire, ils rejoignent tous deux le cercle et deux nouvelles personnes deviennent l'attrapeur et l'enfant volontaire.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles communiquent clairement et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/pgimwj-hTTg>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, l'attrapeur peut se déplacer à l'extérieur et à l'intérieur du cercle.
- Si le jeu est trop facile, un autre volontaire peut être le protecteur. Le protecteur ne tient personne par la main et tente de protéger l'enfant volontaire.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière d'arriver à faire confiance aux autres.

RÉFLEXION

Comment avez-vous travaillé en groupe pour essayer de protéger l'enfant volontaire?

CONNEXION

Qu'est-ce qui est facile ou difficile dans le soutien et la protection de soi? De vos amis et de votre famille?

APPLICATION

Comment pouvons-nous travailler ensemble pour nous aider à assurer notre sécurité mutuelle?

Une fois que les enfants ont exprimé leurs idées, assurez le suivi de toute préoccupation en matière de sécurité. Dites aux enfants à qui s'adresser en cas de nouvelles inquiétudes concernant la sécurité.



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration indicateurs des suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour protéger l'enfant volontaire de l'attrapeur.
- Les garçons et les filles peuvent trouver des idées sur la façon de travailler ensemble pour assurer leur sécurité mutuelle.

RÉFLEXIONS

LES ARAIGNÉES AFFAMÉES



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
6+



de joueurs
6+



Durée
20+
min



Matériel
tout ce qui
permet de
marquer les
zones de
sécurité
(p. ex., de
la craie)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants que les garçons et les filles peuvent contribuer à prévenir et à réduire la violence, en utilisant des zones de sécurité pour se protéger et se protéger mutuellement contre les araignées.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quelles sont les choses qui vous aident à vous sentir en sécurité chez vous? À l'école? Dans la communauté?
- Quelles sont les personnes dans votre vie avec lesquelles vous vous sentez le plus en sécurité? Pourquoi?

COMMENT JOUER

1. Invitez les garçons et les filles à marquer quatre zones de sécurité dans les coins de l'aire de jeu. Le milieu de la zone de jeu représente une grande et dangereuse toile d'araignée.
2. Demandez à deux volontaires d'être les araignées.
3. Les enfants qui ne sont pas des araignées jouent le rôle des insectes. Demandez aux insectes de se répartir dans les quatre zones de sécurité.
4. Lorsque les insectes entendent les araignées appeler dire : « Bon appétit! », ils se déplaceront vers une nouvelle zone de sécurité. Les araignées vont essayer d'attraper les insectes en les touchant doucement. Lorsqu'un insecte se fait attraper, il rejoint l'équipe des araignées.
5. Quand tous les insectes ont rejoint une nouvelle zone de sécurité ou



se sont fait attraper, les araignées retournent au centre de la zone de jeu et disent à nouveau : « Bon appétit! ». Le jeu continue jusqu'à ce que tous les insectes se fassent attraper.

6. Après le premier tour, faites jouer les insectes par paires. Si cela convient, invitez les garçons et les filles à former un couple d'insectes. Cela permettra de mettre en évidence l'apprentissage clé. Si un des deux insectes partenaires se fait prendre, les deux joueurs deviennent des araignées.
7. Au tour suivant, invitez les enfants à choisir de nouveaux animaux.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles ont les mêmes chances d'être les araignées et les insectes et que tout le monde joue en toute sécurité.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent agrandir les zones de sécurité.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent établir leurs propres règles pour se déplacer dans l'aire de jeu. Par exemple, sauter ou bondir.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/DUX964UIY3E>



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de prévenir et de réduire la violence.

RÉFLEXION

Était-il utile de jouer avec un partenaire? Pourquoi?

CONNEXION

Au quotidien, pourquoi est-il important que les garçons et les filles s'entraident pour assurer leur sécurité?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire pour aider d'autres enfants à se sentir en sécurité à l'école/ dans votre communauté? Qui d'autre peut aider à assurer la sécurité des garçons et des filles?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles se déplacent en toute sécurité quand les araignées disent: « Bon appétit! ».
- Les garçons et les filles travaillent ensemble pour protéger leurs partenaires.
- Les garçons et les filles peuvent trouver des moyens de s'aider mutuellement à se sentir en sécurité.
- Les garçons et les filles peuvent nommer d'autres personnes qui peuvent contribuer à assurer leur sécurité.

RÉFLEXIONS

LES LIEUX SÛRS



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à repérer les endroits sûrs à l'école, en fuyant les risques et en se réfugiant dans des zones de sécurité durant un jeu de tague.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quels sont les endroits à l'école où vous vous sentez le plus à l'abri des blessures physiques?
- Quels sont les endroits à l'école où vous vous sentez le moins à l'abri des blessures physiques? (Veillez à ce que tous les enfants puissent exprimer leurs opinions. Par exemple, les filles et les enfants handicapés).



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
7+



de joueurs
9+



Durée
20+
min



Matériel
aucun

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de former des groupes de taille similaire.
2. Demandez à un groupe de se porter volontaire pour être les risques. Les risques représentent des éléments qui rendent les lieux moins sûrs pour les enfants.
3. Demandez à deux enfants de chacun des groupes restants de former des zones de sécurité en joignant leurs

mains au-dessus de leurs têtes comme une arche. Les autres joueront le rôle de l'enfant.

4. Chaque fois que les garçons et les filles entendent : « Allez-y! », ceux qui jouent l'enfant doivent se déplacer pour trouver une nouvelle zone de sécurité sous laquelle se tenir. Une seule personne à la fois peut se trouver sous une zone de sécurité.
5. Les risques tenteront d'attraper les enfants avant qu'ils n'atteignent leurs nouvelles zones de sécurité.
6. Lorsqu'un risque attrape un enfant, ils changent de rôle. Le risque devient l'enfant et l'enfant devient le risque.
7. Rejouez le jeu, en invitant cette fois les enfants à jouer différents rôles.
8. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles ont les mêmes chances de jouer chaque rôle et que tout le monde se déplace en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/EAcDLefrN6A>



AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent créer plus de zones de sécurité que de risques.
- Si le jeu est trop facile, les zones de sécurité peuvent se tenir la main et se déplacer pendant que les enfants se déplacent également.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de repérer les endroits sûrs à l'école.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous ressenti lorsque l'enfant passait d'une zone de sécurité à une autre?

CONNEXION

Quels sont les endroits à votre école où vous ne vous sentez pas en sécurité? Pourquoi ces endroits ne semblent pas sécuritaires?

APPLICATION

Que pourrait-on faire pour que vous vous sentiez plus en sécurité à l'école?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont à l'aise pour exprimer leurs idées sur les lieux sûrs et dangereux.

- Les garçons et les filles peuvent nommer les sentiments éprouvés dans les différents rôles et les relier à leur vie.
- Les garçons et les filles peuvent communiquer certaines idées pour se sentir plus en sécurité à l'école.

RÉFLEXIONS

LA COURSE DES LAPINS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
8+



de joueurs
6+



Durée
20+
min



Matériel
ballons
et cônes



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à comprendre leur droit à l'éducation, en faisant rebondir un ballon entre des cônes pour rassembler les membres de l'équipe et les amener à « l'école ».



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce qui vous plaît dans le fait d'aller à l'école?
- Pourquoi pensez-vous que certains enfants ne vont pas à l'école?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de former des groupes de taille similaire.
2. Demandez aux enfants de dessiner une ligne de départ et une ligne d'arrivée, et de placer des cônes devant chaque équipe.
3. Invitez les équipes à envoyer la moitié de leurs membres attendre derrière la ligne de départ et l'autre moitié à s'aligner derrière la ligne de départ.
4. Expliquez que la zone derrière la ligne de départ représente l'école et que les

joueurs de la ligne d'arrivée ne peuvent pas aller à l'école.

5. Les joueurs à la ligne de départ les aideront à aller à l'école en rebondissant avec un ballon comme un lapin autour des cônes pour les atteindre. Rendus au bout de la file, ils ramèneront un joueur avec eux.
6. Invitez les enfants à choisir comment faire rebondir le ballon. Par exemple, en tenant le ballon entre leurs jambes ou le faisant bouger de haut en bas avec leurs mains.
7. Au prochain tour, invitez les joueurs à changer de rôle.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :
https://youtu.be/_i6kSxh9V6I

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer sans le ballon.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent proposer différentes règles pour se rendre à la ligne d'arrivée et amener leurs partenaires à la ligne de départ.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de comprendre le droit à l'éducation.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous ressenti en aidant vos camarades à aller à l'école?

CONNEXION

Pourquoi le droit à l'éducation est-il important?

APPLICATION

Que diriez-vous à vos parents ou à d'autres personnes sur l'importance de la scolarisation des garçons et des filles?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de coordonner leurs mouvements pour se déplacer autour des cônes avec le ballon en toute sécurité.
- Les garçons et les filles sont capables d'expliquer pourquoi il est important que tous les garçons et toutes les filles aillent à l'école.

Le jeu original Rabbit's Race a été créé par les enfants des programmes Right To Play en Jordanie. Leur grand jeu a été modifié et utilisé pour favoriser la compréhension du droit des enfants à l'éducation.

RÉFLEXIONS

MAISON-ENFANT-RUE



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
8+



de joueurs
6+



Durée
15+
min



Matériel
aucun



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à contribuer à la sécurité, en reliant les « maisons » et les « enfants » dans une activité rapide.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Pourquoi est-il important d'assurer la sécurité?

COMMENT JOUER

1. Demandez aux filles et aux garçons de se numéroter de 1 à 3 et de choisir le rôle de maison ou d'enfant ($\frac{2}{3}$ doit être maison et $\frac{1}{3}$ doit être enfant). Demandez à un enfant de se porter volontaire pour être l'animateur.
2. Demandez aux maisons de trouver un partenaire et de former une maison, Par exemple en levant et en joignant leurs mains. Chaque enfant choisit une maison à l'intérieur de laquelle il se tient.
3. Expliquez et montrez que l'animateur va prononcer différents mots :
 - « Enfant » signifie que les enfants quitteront leur maison et trouveront rapidement une nouvelle maison.
 - « Maison » signifie que les maisons quitteront leur enfant et en trouveront un autre ensemble.
 - « Rue » signifie que les enfants quitteront les maisons et se déplaceront sans arrêt jusqu'à ce qu'un autre mot soit prononcé.
4. Demandez aux enfants de changer de rôle et d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : https://youtu.be/EqRsmqq_tnM

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent jouer avec plus de maisons que d'enfants.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter une autre règle. Par exemple, lorsque l'animateur dit « Pluie », deux maisons forment un cercle autour de deux enfants.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de se protéger.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous ressenti lorsqu'il n'y avait pas de maisons libres où se réfugier?

CONNEXION

Au quotidien, qui ou quoi vous fait sentir en sécurité?
Comment vous sentez-vous lorsque vous êtes en sécurité?

APPLICATION

Au quotidien, à qui pouvez-vous demander de l'aide lorsque vous ne vous sentez pas en sécurité?
(Exemple de réponses : une personne âgée, une ligne d'assistance téléphonique)



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Dans le jeu, les garçons et les filles peuvent trouver des maisons où aller et les maisons accueillent les enfants.
- Les garçons et les filles peuvent penser à des personnes qui peuvent les aider lorsqu'ils ne se sentent pas en sécurité.

RÉFLEXIONS

LA BALLE DE PRESSION



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
8+



de joueurs
8+



Durée
20+
min



Matériel
ballons,
matériel pour
délimiter
l'aide de jeu
(p. ex. craie)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à gérer la pression, en essayant de libérer leurs camarades d'un cercle sans se faire toucher par un ballon.



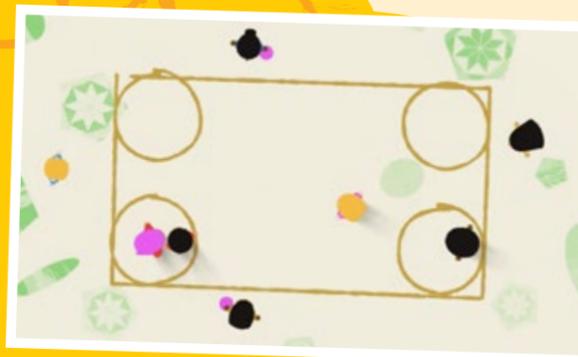
RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce que le « stress »?
- Comment votre corps se sent-il lorsque vous êtes sous pression ou stressé?

COMMENT JOUER

1. Invitez les enfants à marquer un grand rectangle sur le sol avec un cercle dans chaque coin.
2. Demandez aux garçons et aux filles de former deux équipes de taille similaire. L'équipe A prend les ballons et se déploie à l'extérieur du rectangle. L'équipe B se déploie à l'intérieur des cercles.
3. Demandez à un ou une volontaire de l'équipe B de venir au milieu du rectangle et d'être le premier esquiveur.
4. Demandez à 2 volontaires de l'équipe A d'être les ramasseurs. Ces personnes peuvent aller à l'intérieur et à l'extérieur du rectangle pour ramasser les ballons. Le reste de l'équipe A doit rester en dehors du rectangle.
5. Expliquez et démontrez ceci :
 - L'esquiveur essaie de libérer ses camarades de leur cercle mettant ses deux pieds dans le cercle pour taguer et en taguant l'enfant. Les enfants qui sont libérés peuvent ensuite libérer d'autres camarades également.



- L'équipe A utilise les ballons pour essayer d'attraper l'esquiveur et les enfants qui ont été libérés. S'ils se font toucher par un ballon sous la taille, les enfants libérés doivent retourner dans leur cercle.
 - L'esquiveur ne peut relâcher qu'un seul enfant à la fois, et doit relâcher quelqu'un d'un autre cercle avant de retourner dans un même cercle une seconde fois.
 - Lorsque l'esquiveur est éliminé, les équipes changent de position.
6. Invitez les équipes à essayer différentes stratégies durant le jeu. Les enfants peuvent également modifier les règles du jeu.



REGARDEZ LA VIDÉO :

https://youtu.be/m_ipv08Q8dM

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles ne ciblent personne et que tout le monde joue en toute sécurité.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent réduire le rectangle.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent ajouter des ballons supplémentaires.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de gérer la pression.

RÉFLEXION

Que signifie « pression »? Quel type de pression avez-vous ressentie dans ce jeu?

CONNEXION

Au quotidien, dans quelles situations sentez-vous de la pression ou du stress?

APPLICATION

Au quotidien, quels sont des moyens sains de faire face à la pression?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Des garçons et des filles essaient de libérer leurs camarades des cercles.
- Les garçons et les filles peuvent gérer la pression du jeu de manière positive.
- Les garçons et les filles peuvent penser à des moyens sains pour faire face à la pression.

RÉFLEXIONS

LES POUPÉES DE PAPIER AUX YEUX BANDÉS



Âge
8+



de joueurs
2+



Durée
30+
min



Matériel
bandeau,
papier/
carton,
ciseaux et
ruban adhésif



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à comprendre les droits et les besoins des enfants handicapés, en habillant une poupée de papier les yeux bandés.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant les questions suivantes :

- Quels sont les handicaps dont souffrent certaines personnes?
- Selon vous, comment se sent-on quand on a un handicap?

COMMENT JOUER

1. Invitez les garçons et les filles à former des groupes de taille égale et à travailler ensemble pour créer des poupées en papier et des vêtements pour les poupées.
2. Les enfants peuvent à tour de rôle avoir les yeux bandés (ou fermer les yeux) et essayer d'habiller leur poupée.
3. Encouragez l'enfant aux yeux bandés à demander des instructions à ses camarades s'il éprouve des difficultés.
4. Lorsque le premier joueur a terminé, invitez les enfants à exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles sont à l'aise avec les contraintes physiques et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO :

<https://youtu.be/z8BFBB-IWOU>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, une personne peut aider l'enfant aux yeux bandés à habiller la poupée. Son rôle est de voir quand leur partenaire éprouve des difficultés et de lui demander s'il souhaite de l'aide. Chaque fois, le partenaire peut choisir d'essayer seul ou d'obtenir de l'aide.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent simuler d'autres handicaps (p. ex., une déficience auditive ou utiliser une seule main).



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de comprendre les droits et les besoins des enfants handicapés.

RÉFLEXION

Comment avez-vous relevé les défis auxquels vous avez été confrontés dans ce jeu? Qu'est-ce qui vous aurait permis de surmonter plus facilement ces défis?

CONNEXION

Comment les personnes handicapées de votre communauté font-elles face à leurs difficultés quotidiennes?

APPLICATION

Au quotidien, comment pouvons-nous inclure les enfants handicapés dans nos activités?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles sont capables de relever les défis du jeu de manière positive.
- Les garçons et les filles expriment des attitudes positives à l'égard des personnes handicapées.
- Les garçons et les filles expriment des idées pour inclure les enfants handicapés dans leurs activités.

Ce jeu a été adapté de Compasito - Manuel sur l'éducation aux droits de la personne pour les enfants.

RÉFLEXIONS

LE BALLON DE DISCUSSION



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
20+
min



Matériel
ballon



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants à communiquer sur un sujet difficile, en s'abstenant de parler lors d'un jeu de passes et de gardes entre deux équipes.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Lorsque vous avez quelque chose de difficile à aborder, à qui vous adressez-vous?

COMMENT JOUER



1. Demandez aux garçons et aux filles de former deux équipes de taille similaire et de décider quelle équipe commencera avec le ballon. Personne ne peut parler dans ce jeu!
2. L'équipe qui a le ballon essaiera de le faire passer entre ses joueurs, sans le faire tomber.
3. Les enfants peuvent se déplacer dans l'aire de jeu lorsqu'ils ne tiennent pas le ballon, mais lorsqu'ils ont le ballon, ils doivent rester figés. Les joueurs ne peuvent pas non plus passer le ballon directement à la personne qui le leur a remis.

4. L'équipe qui n'a pas le ballon va essayer et prendre possession du ballon pendant qu'il est passé. Les enfants doivent toujours rester à un pas de toute personne qui a le ballon.
5. Si une équipe laisse tomber ou perd le ballon, l'autre équipe en prend possession.
6. Encouragez les enfants à relever un défi avant de jouer. Par exemple, combien de fois passer le ballon sans le faire tomber, ou quelle distance prévoir entre les autres joueurs.
7. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.

Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles trouvent des moyens de communiquer sans parler et que tout le monde joue en toute sécurité.

REGARDEZ LA VIDÉO : <https://youtu.be/30821aXrxcg>

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, les enfants peuvent compter les passes à voix haute.
- Si le jeu est trop facile, les enfants peuvent limiter le type de passe qu'ils peuvent faire, p. ex. en lançant par-dessous seulement.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière d'apprendre à faire confiance aux autres.

RÉFLEXION

Qu'avez-vous ressenti quand vous ne pouviez pas parler? Comment votre équipe a-t-elle communiqué sans parler?

CONNEXION

Au quotidien, pourquoi est-il important de communiquer vos préoccupations?

APPLICATION

Que pouvez-vous faire si vous voulez parler à quelqu'un d'une question difficile?

Encouragez les enfants à parler à une personne de confiance qui peut les aider lorsqu'ils traversent une expérience difficile, p. ex. un parent, un enseignant ou un aîné. Pendant la discussion, observez comment les enfants se sentent et faites un suivi avec toute personne qui semble mal à l'aise ou contrariée.



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles ne se parlent pas pendant le jeu.
- Les garçons et les filles sont capables de reconnaître l'importance de parler aux autres de questions difficiles.
- Les garçons et les filles sont capables de dire ce qu'ils peuvent faire et à qui ils peuvent s'adresser s'ils ont besoin de parler d'une question difficile.

RÉFLEXIONS

LUTTE, FUITE, UNION



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Âge
10+



de joueurs
8+



Durée
10+
min



Matériel
quelque
chose pour
marquer
des lignes
sur le sol
(p. ex., de la
craie ou des
cônes)



APPRENTISSAGE CLÉ

Ce jeu apprend aux enfants comment réagir aux conflits, en démontrant comment les réponses « Fuir, combattre et s'unir » influencent les résultats.



RÉFLEXIONS INITIALES

Présentez le jeu aux enfants en leur posant la question suivante :

- Quelles sont les différentes façons dont les gens réagissent aux conflits?

COMMENT JOUER

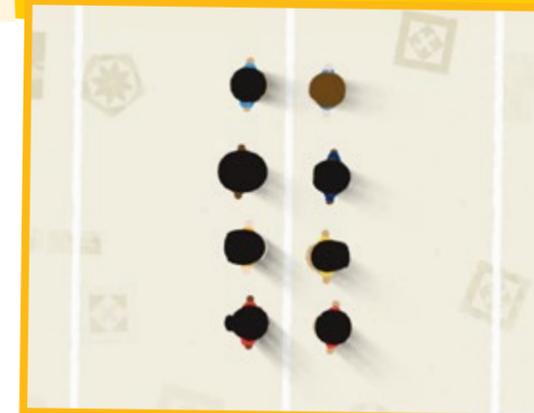


1. En guise d'échauffement, invitez les enfants à vous montrer un son ou un mouvement pour démontrer la signification des mots « fuir », « lutter » et « s'unir ».
2. Ensemble, décidez d'un son ou d'un mouvement qui accompagnera chaque mot. Par exemple, « fuir » peut être un mouvement dans des directions opposées. « Lutter » pourrait être lever les poings et crier. Et « s'unir » pourrait être une poignée de main.

3. Ensuite, demandez aux enfants de former deux groupes et de se placer aux extrémités opposées de l'aire de jeu. Tracez trois lignes parallèles sur le sol : une devant chaque groupe et une autre au milieu.
4. Ensemble, invitez les équipes à décider tranquillement des actions à entreprendre. Lorsqu'ils entendent : « Allez-y! », les équipes se rendent au milieu de l'aire de jeu et répondent par le geste approprié.
5. Si leurs réponses ne correspondent pas, les équipes reprennent leurs places et décideront d'une autre action.
6. Demandez aux enfants d'exprimer leurs idées sur la façon de jouer au prochain tour.



REGARDEZ LA VIDÉO :
<https://youtu.be/RYL4wnrzCu0>



Durant le jeu, assurez-vous que les garçons et les filles participent sur un pied d'égalité et jouent en toute sécurité.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Si le jeu est trop difficile, vous pouvez guider les équipes dans leur choix de réponse à chaque tour.
- Si le jeu est trop facile, quand l'équipe a fini de présenter sa réponse, elle peut créer et présenter un jeu de rôle qui montre une situation réelle qui pourrait conduire à cette réponse.



RÉFLEXIONS FINALES

Après le jeu, réfléchissez avec les enfants à la manière de réagir aux conflits.

RÉFLEXION

Quelles étaient les différentes réponses au conflit dans ce jeu?

CONNEXION

Dans votre quotidien, quel est l'exemple d'une personne qui pourrait « lutter »?

APPLICATION

La prochaine fois que vous aurez un conflit, comment ces trois réponses peuvent-elles vous aider?



INDICATEURS DE RÉUSSITE

Pendant que les enfants jouent, observez leur démonstration des indicateurs suggérés et favorisez leur réussite.

- Les garçons et les filles forment différentes combinaisons de réponses « Fuir, lutter et s'unir ».
- Les garçons et les filles comprennent comment les réponses « Fuir, lutter et s'unir » influencent les résultats du jeu.

RÉFLEXIONS



RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

The **LEGO** Foundation 

Pour en savoir plus, écrivez à gpd@righttoplay.com

© RIGHT TO PLAY, 2021

Sous licence CC BY-SA 4.0. Pour voir une copie de cette licence, visitez creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0