



## N°3 - JEU DE L'OIE SUR LA PAIX

 **Objectif :** Parvenir à la dernière case du circuit, en équipe.  
Par des actions créatives, des sketches, des échanges d'infos, les participant-es deviendront ainsi au fil du jeu des actrices et acteurs de la paix.

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

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

 **Temps :** 1h.


 **Type d'animation :**

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

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

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

Public:  Tout public  
 Scolaire

 **Matériel :**

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

**Nombre d'annexes : 3**

 **Difficulté:**   



# Comment faire ?

## la préparation

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

## le déroulé

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

## les suites

- En fonction de ce qui a marqué les enfants, on peut proposer : un festival de la paix avec une fresque à dessiner, un concours de poèmes ou de chants.
- Passer des vidéos de projets de partenaires du CCFD-Terre Solidaire :
  - "Les conflits déstabilisent des pays entiers" (30s.) : <https://www.youtube.com/watch?v=KbZAzvwQH3M>
  - "REJA pour la paix, la réconciliation et le développement" au Burundi (4mn.) : <https://vimeo.com/129200420>
  - "Les faiseurs de bonheur" : théâtre à Gaza pour la paix (3mn.) : <https://vimeo.com/226705556>
- Ce jeu est issu d'une campagne sur la paix : <https://www.kmsoleil.fr/nos-archives/en-2012-2013-place-a-la-paix/les-outils-2012-2013/>

<p><b>AGis</b></p>  <p>18</p>	<p><b>En scène !</b></p>  <p>17</p>	<p><b>Témoignage</b></p> <p>« Si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre », dit le renard au Petit Prince. Et toi, pour créer du lien avec ton voisin de jeu, cite un de vos points communs.</p> <p>16</p>	<p><b>INFO</b></p> <p>Sacha, 9 ans, a monté l'association Pour le respect des nouveaux. Son but : stopper le harcèlement à l'école.</p> <p>15</p>	<p><b>En scène !</b></p>  <p>14</p>	<p><b>Témoignage</b></p> <p>Wangari Maathai a planté des arbres pour lutter contre la déforestation. Et toi, comment protèges-tu la nature ?</p> <p>13</p>	<p><b>+ 3 CASES</b></p>  <p>12</p>																																																	
<p><b>PASSE TON TOUR</b></p>  <p>19</p>	<p><b>AGis</b></p> <p>« Ecris un message de paix... »</p> <p>34</p>	<p><b>Témoignage</b></p> <p>Le 1<sup>er</sup> janvier, journée mondiale pour la paix, le pape nous invite à être artisans de paix. Et toi, comment l'es-tu dans ta famille ?</p> <p>33</p>	<p><b>+ 2 CASES</b></p>  <p>32</p>	<p><b>AGis</b></p> <p><b>QUIZ</b></p> <p>31</p>	<p><b>- 1 CASE</b></p>  <p>30</p>	<p><b>+ amitié</b></p>  <p>29</p>																																																	
<p><b>+ amitié</b></p>  <p>20</p>	<p><b>En scène !</b></p>  <p>35</p>	<p><b>ARRIVÉE</b></p> <p>42</p>	<p><b>+ amitié</b></p>  <p>41</p>	<p><b>INFO</b></p> <p>L'Ethique sur l'étiquette veille à ce que les vêtements ne soient pas fabriqués par des enfants.</p> <p>40</p>	<p><b>+ amitié</b></p>  <p>29</p>	<p><b>- 3 CASES</b></p>  <p>10</p>																																																	
<p><b>+ 2 CASES</b></p>  <p>21</p>	<p><b>+ 2 CASES</b></p>  <p>36</p>	<p><b>- 2 CASES</b></p>  <p>37</p>	<p><b>AGis</b></p> <p><b>QUIZ</b></p> <p>38</p>	<p><b>- 1 CASE</b></p>  <p>39</p>	<p><b>+ 1 CASE</b></p>  <p>28</p>	<p><b>AGis</b></p> <table border="1"> <tr><td>F</td><td>P</td><td>P</td><td>O</td><td>D</td><td>A</td><td>U</td></tr> <tr><td>A</td><td>R</td><td>A</td><td>P</td><td>D</td><td>P</td><td>I</td></tr> <tr><td>E</td><td>R</td><td>I</td><td>P</td><td>P</td><td>A</td><td>Z</td></tr> <tr><td>E</td><td>P</td><td>X</td><td>E</td><td>O</td><td>C</td><td>O</td></tr> <tr><td>I</td><td>I</td><td>B</td><td>D</td><td>D</td><td>E</td><td>Z</td></tr> <tr><td>F</td><td>P</td><td>E</td><td>A</td><td>C</td><td>E</td><td>E</td></tr> <tr><td>U</td><td>C</td><td>I</td><td>N</td><td>D</td><td>D</td><td>N</td></tr> </table> <p>9</p>	F	P	P	O	D	A	U	A	R	A	P	D	P	I	E	R	I	P	P	A	Z	E	P	X	E	O	C	O	I	I	B	D	D	E	Z	F	P	E	A	C	E	E	U	C	I	N	D	D	N
F	P	P	O	D	A	U																																																	
A	R	A	P	D	P	I																																																	
E	R	I	P	P	A	Z																																																	
E	P	X	E	O	C	O																																																	
I	I	B	D	D	E	Z																																																	
F	P	E	A	C	E	E																																																	
U	C	I	N	D	D	N																																																	
<p><b>AGis</b></p> <p>« Offrons le globe aux enfants. Qu'une journée au moins le monde apprenne la camaraderie... »</p> <p>22</p>	<p><b>Témoignage</b></p> <p>Avec Emmaüs, l'abbé Pierre a lutté pour la dignité des plus démunis. Et toi, as-tu déjà agi en faveur de la solidarité ?</p> <p>23</p>	<p><b>AGis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Islam</li> <li>• Judaïsme</li> <li>• Christianisme</li> </ul> <p>24</p>	<p><b>En scène !</b></p>  <p>25</p>	<p><b>INFO</b></p> <p>Le Conseil municipal des enfants propose des idées et des projets pour mieux vivre dans sa commune.</p> <p>26</p>	<p><b>AGis</b></p> <p><b>fête des VOISINS</b></p> <p>27</p>	<p><b>INFO</b></p> <p>Au Rwanda 70 élèves, « apôtres de la paix », ont appris à résoudre des conflits.</p> <p>8</p>																																																	
<p>Namasté !</p>  <p>1</p>	 <p>2</p>	<p>Hug !!</p>  <p>3</p>	 <p>4</p>	<p>Tachi delék !</p>  <p>5</p>	 <p>6</p>	<p><b>Témoignage</b></p> <p>Martin Luther King avait un rêve de paix. Quel est le tien ?</p> <p>7</p>																																																	

# Les actions par cases – jeu de l'oie

## Paix dans le monde > cases 1 à 13

**1 à 6** : Des gestes de paix

1. *Bonjour indien* : dire « Namaste », les mains jointes en prière sur la poitrine en s'inclinant.

2. « Salut » en langue des signes française : la main droite part du front et va vers la droite.

3. *Bonjour américain* : « hug », accolade ou poignée de main droite dans les yeux.

4. « Merci » en langue des signes française : la main droite part du menton vers l'extérieur.

5. *Bonjour tibétain* : dire « Tashi dailai » et tirez la langue.

6. « Pardon » en langue des signes française : les deux paumes à l'horizontale l'une au dessus de l'autre effectuent des rotations.

**7** : L'Afro-Américain Martin Luther King a rêvé « qu'un jour les petites filles et les petits garçons noirs seraient capables de tenir la main à des petites filles et des petits garçons blancs, en frères et sœurs. »

**9** : Retrouver les mots « paix » écrits en plusieurs langues.

**10** : Il resterait près de 250 000 enfants soldats dans le monde.

**12** : La Convention relative aux droits de l'enfant (1989) proclame que chaque enfant doit grandir dans sa famille, « dans un climat de bonheur, d'amour et de compréhension ».

**13** : Prix Nobel de la Paix 2004, Wangari Maathai a créé, par cette action « développement durable », des emplois pour les femmes au Kenya, et a ainsi valorisé leur image dans la société.

## Paix à l'école > cases 14 à 22

**14** : Jouer la scène : Rémi et ses copains sèment la terreur dans la cour de récré. Tout à coup, Zoé (timide et calme d'habitude) bouscule Rémi volontairement. Que se passe-t-il ?

**16** : *Le Petit Prince* a été écrit par Antoine de Saint-Exupéry.

**17** : Jouer la scène : Marie vit avec sa famille dans un mobile home. À l'école certains la dévisagent. Pourquoi ? Que pouvez-vous faire pour elle ?

**18** : Dans l'équipe, un joueur dessine, un autre devine. Voici les mots à dessiner sans les montrer à celui qui devine : colombe, lumière, rameaux d'olivier, bisous, poignée de mains.

**19** : Bagarre dans la cour de récré, passe ton tour !

**21** : Délégué(e) de classe, tu veilles à un bon climat entre les élèves.

**22** : Les membres de l'équipe se concertent pour désigner un « poète », qui déclame ce vers pour la paix du poète turc Nazim Hikmet.

## Paix dans le quartier > cases 23 à 32

**23** : Le mouvement Emmaüs a été fondé par l'abbé Pierre pour aider les plus démunis, lutter contre l'exclusion et la misère. Par exemple, il aide des personnes défavorisées et

souvent mal logées à trouver un toit.

**24** : Relier chaque symbole à la religion qu'il représente.

**25** : Jouer la scène : Pour sa fête d'anniversaire, Mélanie veut inviter ses amis, Florent et Alice, qui se sont disputés. Comment peut-elle les faire venir ?

**27** : Utiliser ces mots pour créer un slogan « fête des voisins » : en fête – partager – la rue – est - venez – ensemble – de l'amitié – un goûter.

**28** : Solidaire, tu as rendu service à une personne âgée.

**30** : Tu prends toute la place sur le trottoir avec ton vélo.

**31** : Que proposent les Amap (Associations pour le maintien d'une agriculture paysanne) ?  
*A. de vivre avec des sabots ; B. un engagement mutuel entre un groupe de consommateurs et un agriculteur ;*

*C. de vendre très chers des produits agricoles hors saison.*

**32** : Tu participes avec tes copains à une action de nettoyage de ta rue.

### **Paix en famille > cases 33 à 42**

**34** : Ecrire/dire/dessiner un message de paix pour un membre de sa famille. **35** : Jouer la scène : Après avoir fait une bêtise, Enzo est grondé par ses parents. Il claque la porte. Comment retourne-t-il vers ses parents ?

**36** : Tu participes à la vie quotidienne.

**37** : Tu regardes la télé, sans t'occuper des invités.

**38** : Je vis la paix au quotidien quand : *A. Je suis tranquille chez moi et n'embête personne ; B. Je n'ose pas donner mon avis ; C. Je respecte l'avis des autres.*

**39** : Tu gaspilles l'eau ! Entre 800 millions et un milliard de personnes ne bénéficient d'aucune source d'eau potable.

**40** : En 2012, 215 millions d'enfants travaillent dans le monde, la moitié de manière forcée et dangereuse pour leur santé. L'éthique sur l'étiquette agit pour que les droits humains au travail soient respectés par les fabricants de vêtements, chaussures de sport, jouets...

**42** : Bravo ! Ensemble, vous avez participé à la construction de la paix. Par vos efforts, vous avez coopéré, communiqué, vous vous êtes respectés. Alors, continuez à semer la paix autour de vous !

# EN PISTE pour la paix

Un jeu de l'oie en équipe !

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

## RÈGLE DU JEU

### Préparation avec les enfants

Constituer les équipes de 2 à 5 joueurs.

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

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

### Déroulement

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

1 - La case positive fait avancer plus vite.

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

3 - La case négative fait reculer.

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

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

5 - La case « Info » fournit un renseignement.

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

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

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

### Fin du jeu

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

Les enfants sont maintenant prêts pour organiser un festival de la paix !



Bonne partie  
de jeu...

Dans la joie,  
Et  
La bonne  
humeur !



Même si tu perds



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



2. Fermer le cœur avec le bout de scotch.



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

**kmsleil:**  
Campagne d'éducation à la solidarité