

Cahier de jeux

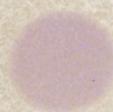
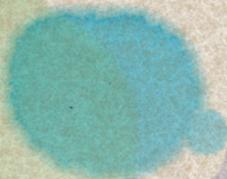
On ne construit pas un monde différent avec des gens indifférents

**UNDER
CONSTRUCTION**

Canis

de

Jeux



*Under Construction, association d'éducation populaire,
se joue et joue avec les questions sociales et citoyennes !*

*Notre objectif est d'interpeller et de susciter le questionnement
sur des thématiques actuelles, sociales et citoyennes.*

*Comment ? Le cœur de notre projet associatif est
la création et l'animation de jeux géants.*

*Tout en étant ludique, le jeu s'avère être un outil sérieux pour comprendre
la société actuelle et pour permettre la circulation des connaissances
sur ce que beaucoup pensent être des affaires d'experts.*

*Notre pratique : expérimenter les "questions du monde" de manière
participative tout en valorisant les alternatives individuelles et collectives.*

*Concerné, le public pourra se positionner et se réappropriier ces
thèmes : l'économie, la liberté de circulation, les nouvelles technologies
et leurs usages, l'agriculture, les modes de production. . .*

Nous sommes, vous êtes les acteurs de la construction du monde.

*Ce livret vous invite à appréhender notre action associative.
Regroupées par thématique, vous trouverez les descriptions de l'ensemble
des jeux joués, la plupart créés par les bénévoles d'Under Construction.*

On ne construit pas un monde différent avec des gens indifférents.

*La présidente.
Julie Heiligenstein*

Environnement

Recycl'âge

page 06

Energäia

page 07

O pour tous

page 08

Balade ludique de l'environnement

page 09

Les géants de l'énergie

page 10

Défricher le monde

Faites le monde

page 11

Fêtes le monde

page 12

Un monde, ma boule !

page 13

Le village global

page 14

Zone Ludique Temporaire

page 15

Le goûter insolent

page 16

Alimentation

Jeu de la ficelle

page 17

Courts-Circuits

page 18

Balade ludique de la terre à l'assiette

page 19

Droits

<i>Acquis sont ces droits (?)</i>	page 20
<i>Acquis sont ces droits de l'enfant (?)</i>	page 21
<i>La fiche de paie</i>	page 22
<i>La santé dans ma ville</i>	page 23
<i>Fest Afrik : la démocratie : en-jeu</i>	page 24

Économie

<i>Dettes, pirouette, alouette</i>	page 25
<i>Le repas insolent</i>	page 26
<i>Le ring de l'économie</i>	page 27
<i>La piniata du P.I.B</i>	page 28
<i>Le Sudestan</i>	page 29
<i>Tous créateurs de richesse</i>	page 30

Libre circulation

<i>Break off the Wall + exposition</i>	page 31
<i>Break off the Wall enfant</i>	page 32
<i>Les pieds sur terre, la tête dans l'égalité</i>	page 33
<i>Balade ludique des transports</i>	page 34
<i>Migrations un jour, migrations toujours</i>	page 35

Média

<i>Under Connexion</i>	page 36
<i>Un vrai/info</i>	page 37

Environnement

Recycl'âge

Public:
Enfants

de 1 à 7 participants

Inspiré d'un jeu traditionnel, ce jeu vous plonge dans le temps de décomposition des déchets. Une autre dimension pour ces objets du quotidien.

Intentions pédagogiques

- Sensibiliser le public aux temps de décomposition des produits quotidiens
- Renforcer les capacités d'actions individuelles

Détails pratiques :

Un jeu d'adresse facile d'approche et prompt à susciter le questionnement

Le jeu

7 boules 7 trous et 7 objets du quotidien, saurez-vous rapidement placer les déchets avec leur temps de décomposition ? quid du plutonium, de la canette?...



Environnement

O pour tous

Public:
Pour
Tous

de 2 à x participants

Développé pour l'initiative du Forum Alternatif Mondial de l'Eau (FAMÉ), il s'agit d'un jeu de sensibilisation aux questions liées à l'eau.

Intentions pédagogiques

- Acquérir des connaissances générales sur la question de l'Eau pour développer une vision globale
- Sensibiliser aux problématiques liées à l'eau
- Ouvrir des pistes de réflexions et découvrir des initiatives

Détails pratiques :

- Le plateau de jeu est une carte géante d'environ 2m par 4. Destiné en premier lieu à l'espace public, il est nécessaire d'avoir de la place.
- Dans la mesure du possible un table pour poser le matériel, et des supports d'affichages peuvent faciliter la logistique.

Le jeu

Autour d'un planisphère géant, les participants doivent répondre à des défis afin d'augmenter le niveau de 5 échelles à marées représentant 5 thématique : consommation, accès, qualité, géographie et politique, et pêche et ressources. L'objectif, faire augmenter un curseur central reliant chaque échelle !

Environnement

Energaiïa

Public:
Pour
Tous

de 3 à 12 participants

Un jeu pour partir à la découverte de l'énergie.

Intentions pédagogiques

- Acquérir des connaissances générales sur l'énergie pour avoir une vision globale de la question : de la production à la consommation
- Sensibiliser aux problématiques liées à l'énergie
- Ouvrir des pistes de réflexion et découvrir des initiatives

Détails pratiques :

- Le plateau de jeu est une carte géante d'environ 2m par 4. Destiné en premier lieu à l'espace public, il est nécessaire d'avoir de la place.
- Dans la mesure du possible un table pour poser le matériel, et des supports d'affichages peuvent faciliter la logistique.

Le jeu

Les joueurs se retrouvent ensemble sur la carte du monde et vont devoir faire évoluer les curseurs pour ralentir le globe terrestre qui tourne trop vite. Pour faire évoluer les curseurs qui représentent les énergies fossiles et fissiles, le public devra soit répondre à des questions ou réaliser des petits défis, soit expérimenter l'énergie, ce qui permettra l'introduction d'une énergie renouvelable. Messieurs/ mesdames les ingénieurs c'est à vous !

Ce jeu a été réalisé en partenariat avec l'ATLAS.

Environnement

Balade ludique de l'environnement

Public:
Enfants

de 3 à 12 participants

Un jeu de piste de 4 ateliers pour appréhender divers enjeux à l'environnement.

Intentions pédagogiques

- Découvrir ce qui se cache derrière les sigles de l'environnement?
- Susciter le questionnement sur le tri et le recycl'age
- Sensibiliser à l'écologie urbaine

Détails pratiques :

- Ces ateliers thématiques peuvent être animés sur plusieurs séances ou sur une séance en mode grand jeu en fonction du nombre d'enfants et d'animateurs présents et des co-constructions partenariales.

Le jeu

Les enfants se déplacent en équipe sur les différents stands manuels (bombes végétales ou jardinières), sportif (basket recyclage) et ludique (quizz musical et mémo de l'environnement) pour retrouver la question oubliée du maître de jeu SuperEcolo.

Environnement

Les géants de l'énergie

Public:
Pour
Tous

de 3 à 10 participants

Un jeu de plateau géant pour construire, gérer et alimenter en énergie la ville de ses rêves.

Intentions pédagogiques

- Expérimenter, découvrir et identifier les impacts de l'aménagement d'un lieu/territoire sur la consommation énergétique et la gestion de l'espace
- Amorcer une réflexion sur la prise de décision collective

Détails pratiques :

Le jeu dure entre 1h et 1h30 en fonction du nombre de participants. Il nécessite un espace de 10-12m carré pour le plateau et une table pour installer le matériel.

Le jeu

Le but du jeu pour les participants est de construire différents bâtiments d'une ville en trois tours de jeu, et sans se consulter. Ils doivent bien évidemment dans un second temps les alimenter en énergie humaine, électrique et en pétrole qui serviront à leur construction et à leur fonctionnement.

Ce jeu permet, pendant la discussion qui suit, d'aboutir à des questionnements sur la gestion collective et individuelle et sur la surconsommation énergétique.

Défricher le monde

Faites le monde

Public:
Enfants

de 1 à 6 participants

Inspiré d'un jeu traditionnel, ce jeu permet de découvrir les continents.

Intentions pédagogiques

- Découvrir les continents
- Se familiariser avec les cartes et les représentations géographiques

Détails pratiques :

Ce jeu est un des favoris en extérieur !

Le jeu

Ce jeu a été conçu pour familiariser l'enfant aux notions géographiques. C'est une introduction avant d'aborder les problématiques de solidarité locale et internationale. Il est nécessaire pour nous que les enfants aient une représentation claire du monde et du peuplement pour aborder ensuite les notions de répartition et d'inégalités des ressources.

Ce billard hollandais en reprend le principe ludique : un palet marqué de la représentation d'un pays doit être envoyé dans le compartiment du continent correspondant. Ce beau jeu en bois est adéquat pour familiariser les enfants avec l'univers cartographique.

Défricher le monde

Fêtes le monde

Public:
Enfants

de 1 à 3 participants

Un puzzle pas comme les autres où l'enfant construit le monde et la densité mondiale.

Intentions pédagogiques

- Aborder la notion de densité
- Se familiariser avec les représentations cartographiques.

Détails pratiques :

Un support ludique excellent pour défricher / déchiffrer le monde

Le jeu

Ce jeu a été conçu pour familiariser l'enfant aux notions géographiques. C'est une introduction avant d'aborder les problématiques de solidarité locale et internationale. Il est nécessaire pour nous que les enfants aient une représentation claire du monde et du peuplement pour aborder ensuite les notions de répartition et d'inégalités des ressources.

C'est un puzzle à deux niveaux où l'enfant place d'abord les continents. Ensuite il place de nouvelles pièces qui sont la répartition de la population.

Défricher le monde



Un monde, ma boule !

de 1 à 4 participants

Ce jeu inspiré du jeu traditionnel Roule Boule montre la répartition de la population mondiale.

Intentions pédagogiques

- Aborder la notion de densité
- Se familiariser avec les représentations cartographiques

Détails pratiques :

Un jeu d'adresse entraînant qui défriche / déchiffre le monde.

Le jeu

Ce jeu a été conçu pour familiariser l'enfant aux notions géographiques. C'est une introduction avant d'aborder les problématiques de solidarité locale et internationale. Il est nécessaire pour nous que les enfants aient une représentation claire du monde et du peuplement pour aborder ensuite les notions de répartition et d'inégalités des ressources.

C'est un jeu d'adresse où l'enfant doit placer les billes représentant les densités dans les aires géographiques correspondantes.

Défricher le monde

Le village global

Public:
Enfants et
Jeunes

de 10 à 20 participants

Si le monde était un village de 100 habitants, combien seraient des femmes, iraient à l'école?... Toutes ces questions, ce jeu vous permet de les vivre et de les expérimenter.

Intentions pédagogiques

- Sensibiliser aux problématiques des inégalités ici et ailleurs.
- Susciter le questionnement sur le modèle actuel
- Ouvrir des espaces de propositions alternatives

Détails pratiques :

Ce jeu introduit la problématique de l'inégale répartition des ressources. Nécessite une salle, temps de jeu court (20 minutes) et suivi d'une restitution pour comprendre les chiffres clés.

Le jeu

Sur un carte géante du monde, les joueurs vivent la réalité du monde ramenée aux nombres de joueurs. Par exemple combien de participants ont accès aux soins, à l'eau, vivent avec moins de 1\$ par jour ?...

Ce jeu, par l'expérimentation, place les joueurs dans une nouvelle échelle, celle du monde.

Zone Ludique Temporaire

de 8 à 88 participants

Zone comme un espace limité, Zone comme un endroit mal défini sur son utilité, Zone pourquoi pas Ludique comme une proposition à interpréter, Temporaire parce que c'est comme vous voulez. La Zone Ludique Temporaire est un grand jeu de piste, d'enquête et autres dans un bâtiment ou une zone. Créée comme une traduction de l'espace, ce jeu se pose comme un questionnement irrévérencieux et responsable de l'espace et du temps.

Intentions pédagogiques

- Interroger les transformations / mutations ou inertie de l'espace où le jeu se situe
- Jouer, créer du collectif, s'amuser de ce qui est sérieux

Détails pratiques :

Il faut tenir compte de l'espace puisque c'est une création singulière.

En partenariat avec l'association les Chiens de l'Enfer pour la construction ludique Impertinent, collectif et drôle à vivre.

Le jeu

Un parcours de jeux pour adultes et grands joueurs composé de petits cadeaux et de sensations sur un espace donné. Pour mieux comprendre ce jeu-Zone, notre site internet montre un exemple créé de la Zone Ludique Temporaire liée Saint-Denis, site temporaire et site en devenir.

La Zone Ludique Temporaire est une création éphémère pour enchanter ou en chantier l'espace sous forme de grand jeu où plein d'adultes concourent en équipe. Cela créer un parcours de jeux pour adultes ; jeu composé de petits cadeaux et de sensations pour interroger son territoire.



Le goûter insolent

de 8 à 24 participants

Adaptation du repas insolent et tout aussi (in) pertinent, ce jeu aborde la question de la répartition des ressources et des biens communs dans le monde.

Intentions pédagogiques

- Aborder la notion de répartition des ressources
- Découvrir le monde et ses géographies humaines et sociales
- Acquérir des connaissances sur les droits de l'enfant et les réalités sociales actuelles

Détails pratiques :

- Adapté aux enfants par sa diversité et ses temps forts, ce jeu est un excellent outil de sensibilisation globale.
- Nécessite une salle.

Le jeu

Sur un planisphère géant, les enfants vont expérimenter par le biais de temps de jeu des notions comme la répartition de la population, la répartition des richesses, l'accès à l'eau, à la scolarisation et à la santé. Sous forme d'ateliers jeux diversifiés et de temps forts, ce jeu esquisse les questions sociales contemporaines.



Alimentation

Le jeu de la ficelle

Public:
Jeunes et
Adultes

de 8 à 28 participants

Le jeu de la ficelle est un jeu interactif (d'immersion) qui permet de représenter par une ficelle les liens, implications et impacts de nos choix de consommation.

Intentions pédagogiques

- Énoncer et comprendre les liens, les impacts et les implications de notre mode de consommation.
- Mettre en évidence l'interdépendance des dimensions sociales, économiques, culturelles et environnementales.
- Ouvrir des perspectives d'actions alternatives au modèle actuel, tant individuelles que collectives.

Détails pratiques :

Ce jeu englobe de nombreuses thématiques, il peut être joué dans une salle ou en extérieur.

Le jeu

Créé initialement par Daniel Cauchy, systémicien et formateur, le jeu de la ficelle a été expérimenté durant près de dix ans. Ce jeu de la ficelle est aujourd'hui actualisé, enrichi et finalisé grâce aux apports de 12 organisations.

Au début du jeu, les joueurs sont invités à se placer selon trois cercles et se voient remettre un personnage. Au cours de l'animation, les différents éléments des trois cercles vont progressivement être mis en lien à l'aide d'une ficelle pour former une toile complexe qui les relie tous. Une fois l'animation terminée, ce jeu est suivi d'un jeu de restitution qui permet de proposer des alternatives au modèle énoncé dans le jeu.

Courts-Circuits

Public:
Enfants

de 1 à 6 participants

Trois étapes d'enquête pour comprendre ce qui est dans notre assiette.

Intentions pédagogiques

- Sensibiliser aux impacts du modèle alimentaire sur l'environnement, la sphère socio-économique et la santé.
- Renforcer les capacités à établir des liens entre local et global.
- Comprendre les circuits de production courts et longs.

Le jeu

À partir d'un panier de production, les joueurs vont mener l'enquête sur les produits. Avec les animations-enquêtes, les joueurs vont découvrir l'origine et le mode de production de ces produits et mettre à jour les différences entre circuits courts et circuits longs.

Détails pratiques :

Ce jeu est une excellente introduction à des projets pédagogiques sur l'alimentation, le jardinage...



Balade ludique de la terre à l'assiette

de 3 à 12 participants

De la graine à nos assiettes, un jeu de piste sur l'alimentation

Intentions pédagogiques

- Découvrir comment poussent les fruits et légumes
- Appréhender les circuits de production et de consommation
- Connaître les différentes familles alimentaires et sensibiliser à l'équilibre alimentaire

Détails pratiques :

Ces ateliers thématiques peuvent être animés sur plusieurs séances ou sur une séance en mode parcours en fonction du nombre d'enfants et d'animateurs présents et des co-constructions partenariales.

Le jeu

Entre puzzle, pyramide géante au sol (atelier Équilibre alimentaire), fruits à remettre dans l'arbre ou sous la terre (atelier Mais comment ça pousse?), roue des saisons (atelier Circuit-court), le parcours est constitué de plusieurs ateliers sous forme de jeu, que les enfants visitent et questionnent avec un animateur.



Acquis sont ces droits (?)

de 2 à 14 participants

Une découverte ludique des droits fondamentaux (10) reconnus au niveau international. Si nul n'est censé ignorer la loi, amusons-nous !

Intentions pédagogiques

- Découvrir 10 droits fondamentaux (alimentation, accès à l'eau, à la paix, à la terre, égalité, liberté de circulation, accès à la santé, à l'éducation, à un environnement sain, à l'information).
- Comprendre l'enjeu de ces droits internationaux avec leurs rôles et fonctions dans la construction d'un monde plus juste
- Appréhender le droit comme un moyen de construction du monde.

Détails pratiques :

Ce jeu peut être joué tant en festival qu'en temps de jeu complet (variante). C'est un jeu pertinent pour une introduction aux diverses thématiques d'Éducation au Développement.

Le jeu

Le jeu de parcours fluide peut accueillir de 2 à 14 participants et ce tant en format court que sur une session longue de jeu. Conçu en partenariat avec Starting-Block, Acquis sont ces Droits a été pensé pour susciter le questionnement et l'engagement sur des thèmes transversaux.

Le joueur parie sur le nombre de droits qu'il va gagner et se déplace sur le plansphère géant pour remporter ses droits et ainsi changer le monde. Les participants découvrent le protocole de Kyoto, le plaidoyer, un mime collectif sur l'éducation... Bonne ambiance sur le plateau !

Acquis sont ces droits de l'enfant (?)

de 2 à 8 participants

Un jeu de parcours sur le monde à travers les droits de l'enfant.

Intentions pédagogiques

- Découvrir et acquérir des connaissances sur les droits de l'enfant
- Appréhender la situation des droits de l'enfant dans le monde

Détails pratiques :

Ce jeu est particulièrement adapté pour la découverte des droits de l'enfant car il permet d'aborder 10 articles. Idéal tant en extérieur qu'en intérieur.

Le jeu

C'est une adaptation d'Acquis sont ces Droits, le principe est le même. Les joueurs parient sur le nombre de droits qu'ils vont gagner. Ensuite ils sautent de case en case sur la carte, découvrant le monde. 10 couleurs de case pour découvrir 10 articles des droits de l'enfant. Une bonne réponse ou un défi réalisé fait gagner un droit. Et ensuite ? C'est le temps de changer le monde en posant vos droits sur le monde.

La santé dans ma ville

de 3 à 15 participants

Avec ce jeu de coopération, tous les joueurs doivent obtenir un indicateur positif de santé au sein de la ville de "Bien-être Town".

Intentions pédagogiques

- Découvrir les lieux de santé du quotidien
- Découvrir les actes quotidiens en matière de santé

Détails pratiques :

Ce jeu dure environ une heure et nécessite peu de logistique (tables et chaises).

Le jeu

Les joueurs se retrouvent tous ensemble sur le plateau de la ville 'Bien-être Town'. Ils ont une mission à relever, tel des super-héros de la santé, ils doivent remonter l'indicateur de la santé qui est dans le rouge.

Pour ce faire, les équipes se rendent dans des lieux divers : restaurant, chez soi, dentiste, rue, école, médecin, hôpital... et doivent répondre à des questions et défis. Plus ils sont audacieux dans les défis santé, pointus dans les réponses plus l'indicateur bascule vers le vert. À la fin, c'est ensemble et dans plein de lieux que la santé se construit. D'une alimentation équilibrée en passant par sa chambre ou chez le docteur, la santé c'est l'affaire de soi, de tous et partout !

Droits

Fest'AFrik : *la démocratie en-jeu*

Public:
Pour
Tous

de 6 à 30 participants

Une série de jeux pour tous dans une joyeuse scénographie ludique sous forme d'un parcours géant à travers 4 questions : Démocratie, où es-tu ?

D'où viens-tu ? Qui es-tu ? Où vas-tu ?

Intentions pédagogiques

- Susciter le questionnement à propos de la démocratie, ses composantes, ses valeurs et son fonctionnement
- Expérimenter différents composants de la démocratie : gouvernance, modalités de prise de décisions, historique de la démocratie

Le jeu

Une série de dispositifs ludiques, initialement créés pour l'espace public et à destination de tous, avec un Lav'Mots Matik (pour nettoyer), un Poing sur le I de la démocratie (pour se défouler), un Passeur de mots (pour s'exprimer), des MotsKado (pour se positionner), un tapis du Bazar (pour se gouverner) permet de vivre une expérience de jeu sur la démocratie.

Détails pratiques :

Les ateliers sont entièrement modulables et peuvent être joués seuls ou en complément d'autres ateliers.
Nécessite un minimum d'espace : une pièce par atelier.
Adaptable au contexte et aux objectifs spécifiques (co-construction pédagogique nécessaire).

Dette, pirouette, alouette

de 8 à 24 participants

Dette (...) est une aventure séquencée d'animations, un parcours ludique ni tout à fait un jeu, pas vraiment une pièce pour appréhender la crise économique depuis les subprimes jusqu'aux mesures de rigueurs.

Intentions pédagogiques

- Susciter le questionnement sur la crise économique et ses mécanismes
- Favoriser la transmission et la circulation des connaissances sur cette thématique
- Acquérir des connaissances et une temporalité à propos de ce thème

Détails pratiques :

Dette (...) nécessite de l'espace : une grande salle et un temps d'installation d'une heure.

Possibilité de ne jouer que quelques séquences pour aborder des points spécifiques

Durée 1h15.

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez besoins des documents originaux !

Le jeu

C'est une histoire qui commence à une époque pas si lointaine, en 2007. Une période belle de croissance et de prospérité était alors en cours. Au commencement était une baignoire, la baignoire de l'économie, se vidant et se remplissant au gré de la croissance et de la création monétaire par les banques. Mais un jour, patatra, les subprimes éclatèrent, la bulle explosa, la titrisation fit son œuvre, et la crise arriva.

Une animation séquencée pour découvrir les mécanismes... de la crise des subprimes, aux crises d'austérité en passant par le sauvetage des banques et la crise de la dette.

Le repas insolent

Public:
Jeunes et
Adultes

de 12 à 30 participants

D'après une idée originale de l'association Insolens, c'est un repas au cours duquel les convives composent eux-mêmes les décisions qui modifieront le cours du Monde.

Intentions pédagogiques

- Acquérir des connaissances sur la répartition des richesses
- Découvrir les institutions internationales et leurs rôles et fonctionnements
- Expérimenter la prise de décisions collectives

Détails pratiques :

Cette animation nécessite de l'espace et un temps de préparation du repas. Une introduction conviviale aux questions de répartition des richesses, de dynamiques Nord / Sud.

Le jeu

Au cours d'un repas animé, les convives découvrent par le biais d'animations, performances et hapennings la réalité mondiale des relations entre le Nord et le Sud. Les participants ont tous un rôle à jouer pour modifier la marche du Monde. Mélangez une bonne trentaine de personnes. Faites les revenir avec un zeste de géopolitique globale. Montez la sauce en répartissant inégalement un soupçon de richesse et une bonne dose de bonne humeur. Relevez le goût en abordant des sujets comme l'immigration, la question de la dette et le commerce. Parez le mets d'une équipe d'animation épicée. Nappez enfin délicatement de discussions et d'échanges



Le ring de l'économie

Public:
Jeunes et
Adultes

de 6 à 18 participants

Entre sérieux et dérision, ce jeu vous propose de se jouer de l'économie et de jouer l'économie avec un affrontement (guidé) des théories sous forme de joutes oratoires.

Intentions pédagogiques

- Découvrir et acquérir des connaissances sur trois concepts économiques : décroissance, développement durable et néo-libéralisme.
- Débattre et se positionner sur ces théories
- Mettre en scène et incarner ces concepts par le jeu d'immersion (rôle)

Détails pratiques :

L'économie n'est pas une affaire d'experts ! Ce jeu est accessible à tous grâce aux coaches. Prévoir de l'espace, une salle ou un espace public (pour ce jeu).

Le jeu

L'heure est à la prise de décision ! Trois équipes incarnent trois concepts économiques et doivent convaincre les maîtres du monde que leur théorie est la meilleure ! Pour ce faire, ces trois équipes accompagnées et guidées par un coach (animateur) s'affrontent entre improvisations et débats sur des cas pratiques pour gagner. Ce jeu permet de découvrir et d'approfondir les connaissances économiques tout en s'amusant de l'économie.



Économie

La piniata du P. I. B

Public:
Adultes

de 14 à x participants

Adaptation du folklore mexicain, UnderConstruction a revisté la Piniatia pour en faire un jeu de débat sur 7 concepts économiques économiques.

Intentions pédagogiques

- Appréhender 7 concepts économiques
- Argumenter, débattre sur ces concepts

Détails pratiques :

Entre performance, jeu des 7 familles et café participatif, les animateurs vous guident tout au long de ce temps de découverte de l'économie. Ola !

Le jeu

Casser la Piniata ! Et de là surgissent des confiseries et les cartes de 7 familles économiques ! Rejoignez la table et vos équipiers de la (même) famille économique et le plus vite possible remplissez le tableau des maîtres de Jeu. Comment ? Ces cartes vous donnent des indices pour remplir le tableau. Ensuite sous forme de café participatif, les équipes s'affrontent, se retrouvent et là portrait de famille : vous maitrisez les points communs et différences de 7 concepts économiques !



Le Sudestan

Public:
Jeunes et
Adultes

de 6 à 20 participants

Pertinent et rythmé, ce jeu de plateau aborde la dette en Afrique et la gestion des affaires publiques.

Intentions pédagogiques

- Expérimenter la prise de décisions collectives
- Sensibiliser aux questions d'intérêt général et de biens communs
- Appréhender le mécanisme de la dette en Afrique et la fonction des institutions internationales

Détails pratiques :

- Jeu entraînant qui aborde en toute simplicité des questions complexes et actuelles.
- Quatre tables et logistique simple.

Le jeu

Le Sudestan créé par l'association SCI Belgique permet pendant le temps de jeu d'être un ministre de diverses aires géographiques de l'après guerre à 2001. Votre mission en tant que joueurs/ ministres : développer votre pays et aussi faire face au problème de la dette.



Tous créateur de richesse

de 8 à 36 joueurs (grand jeu)

Venez expérimenter l'économie sous une forme ludique ! Venez découvrir des outils participatifs afin de mieux comprendre les enjeux économiques actuels. Ce grand jeu qui est une chasse aux trésors pour explorer l'économie sous divers angles. Ainsi les stands présentent les théories et concepts économiques et les interrogent entre éclats de rire, coup de dés, coups de bluff et autres jeux.

Intentions pédagogiques

- Contribuer à l'apport de connaissances sur ce thème
- Susciter le questionnement sur notre rapport à l'économie

Détails pratiques :

Comme c'est une chasse aux trésors ce jeu doit se faire au sein d'un grand espace : Possibilité de la faire sur une structure dans plusieurs salles ou sous forme nomade à l'échelle d'un quartier ou d'une ville.

Nécessite préparation et installation (3h00).
Possibilité d'inclure de nombreux participants du fait de sa forme

Le jeu

C'est une chasse aux trésors avec 7 stands qui, sous des formes différentes : quizz sonore, séquence animée, mots croisés géants..., permet aux participants d'établir un vocabulaire et des définitions communes à propos de l'économie. Ainsi cette chasse aux trésors pose les bases de la compréhension des enjeux de l'économie.

Libre circulation

Break off the wall *+ Expositions*



de 2 à x participants

Ce jeu se complète d'une exposition. Une partie de l'exposition met en lumière l'historique, les types de murs avec une approche géopolitique ; l'autre partie est plus iconographique et montre la réalité quotidienne des personnes entre les murs.

Intentions pédagogiques

- Acquérir des connaissances sur les murs dans le monde
- Susciter la réflexion sur les murs symboliques
- Susciter la réflexion sur l'altérité

Détails pratiques :

Ce jeu nécessite un espace intérieur ou extérieur de deux mètres sur deux mètres, l'exposition est de taille variable selon les panneaux utilisés. Possibilité d'adapter le jeu à des problématiques territoriales spécifiques : quartier, ville... Jeu fluide où les participants peuvent entrer et sortir à leur guise.

Le jeu

Ce jeu de coopération place les joueurs face à un mur qu'ils doivent casser grâce à des questions et autres défis sur les murs. Au fur et à mesure, une image apparaît, sauront-ils l'identifier ?

Libre circulation

Break off the wall

Public:
Enfants

de 2 à x participants

Les participants rassemblés doivent casser un mur en carton en réussissant les questions et les défis.

Intentions pédagogiques

- Susciter le questionnement sur les murs tant physiques que symboliques (genre, handicap...) dans le monde.
- Acquérir des connaissances sur ces thèmes
- S'interroger et modifier ses représentations sur la différence

Détails pratiques :

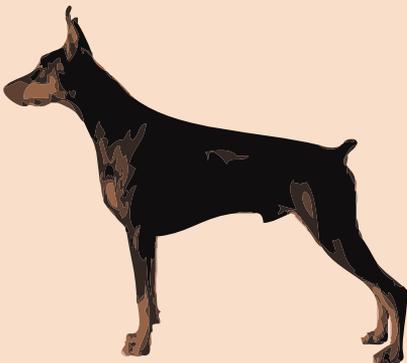
Ce jeu est une version pour enfants adaptée à leur taille et caractéristiques. Jeu fluide où le public peut entrer et sortir du jeu.

Le jeu

Les participants jouent tous ensemble, et sont face à un mur. Pour faire sauter les briques, ils doivent réussir des défis et à des questions. Peu à peu ils voient apparaître une image symbolique.

Chut...

Un indice : des ponts pas des murs !



Libre circulation



Les pieds sur terre, la tête dans l'égalité

de 1 à 6 participants

Munis de leurs valises, les enfants vivent un parcours de migrants et découvrent divers parcours de vie et statuts de migrants.

Intentions pédagogiques

- Découvrir la diversité des parcours de migrants
- Expérimenter (mise en situation) les étapes de vie d'un parcours migratoire : pays de départ, voyage et pays d'accueil.
- Susciter le questionnement sur les questions de migrations

Détails pratiques :

Un jeu doux qui facilite le débat et l'émergence de questions à travers des temps de jeux collectifs et des situations d'entraide.

Le jeu

Les joueurs tirent au sort un personnage et les animateurs leur remettent une valise. Dans cette valise, il y a un livre dont ils sont les héros : Chen, Sacha, Maria... et des objets. Ensemble et sur un planisphère géant, les joueurs vivent le parcours du personnage et ainsi quitter un pays, transiter et arriver. Des épreuves, défis et rencontres vont rythmer le jeu et les participants vont découvrir que les conditions peuvent être fort différentes selon leur statut.

Libre circulation

Public:
Enfants

Balade ludique des transports

de 3 à 6 participants

2 jeux de plateau pour se déplacer et découvrir les transports.

Intentions pédagogiques

- Découvrir la sécurité routière à vélo
- Questionner les transports dans notre environnement quotidien

Détails pratiques :

Ces deux ateliers sont courts se jouant en petits groupes.

Le jeu

A la façon d'un jeu de l'oie, les enfants doivent arriver à bon port, sans écraser les passants et en évitant les dangers (le Vel'Oie).

A la façon du jeu saboteur, les enfants doivent réussir à se rendre à l'école, mais attention, leur route sera parsemée d'embûches à cause d'événements climatiques (les pirates de la route).

Libre circulation



Migrations un jour, migrations toujours...

de 1 à 6 participants

Inspiré d'un jeu traditionnel, ce jeu en bois aborde la question des migrations à travers l'histoire.

Intentions pédagogiques

- Susciter la réflexion sur les mouvements migratoires.
- Sensibiliser le public à la temporalité des mouvements migratoires (permanence).
- Sensibiliser le public aux logiques migratoires (pays de départ, pays d'origine, nature des mouvements et apports des migrations).

Le jeu

Les joueurs doivent placer des flèches et des cartes. Ce dispositif ludique (images, textes et photos) permet de replacer des mouvements de population dans l'histoire et dans l'espace. Les cartes et illustrations sont des supports d'échange sur ce thème.

Détails pratiques :

Ce jeu facile d'accès facilite l'échange et permet l'émergence de questions et représentations. Pas de contraintes logistiques, jeu court qui se joue avec d'autres jeux. Sensibilisation générale.

UnderConnexion

Public:
Jeunes et
Adultes

de 2 à 16 participants

UnderConnexion place les joueurs en immersion où ils explorent les nouvelles technologies et leurs impacts sur la société. Avec un dispositif interactif qui permet aussi d'expérimenter ces technologies du libre.

Intentions pédagogiques

- Susciter le questionnement sur les usages du numérique et notamment sur leurs impacts : écologiques, organisation sociale, politique et évolution des outils.
- Acquérir des connaissances sur ces quatre catégories.
- Placer les participants en immersion et donc en capacité d'appropriation de ces questions, enjeux et mode d'actions.
- Expérimenter les évolutions techno et leurs usages

Détails pratiques :

Jeu fluide où les participants peuvent entrer et sortir du jeu. Peut se jouer en intérieur comme en extérieur à condition d'une surface de trois mètres sur trois au sol.

Il peut aussi se jouer en version complète de 4 à 12 joueurs (une heure et demie).

Le jeu

Jeu de parcours coopératif, le joueur doit faire un voyage dans le temps pour revenir à l'époque actuelle. Pour ce faire, les participants doivent explorer quatre zones du plateau et ils doivent faire face à des questions et défis pour avancer dans leur zone.

En avançant de case en case, le joueur modifie l'époque dans laquelle il se trouve (changement de décennies) saura-t-il arriver à "maintenant"?

Un vrai/info

Public:
Enfants
et Jeunes

de 3 à 15 participants

Les enfants partent à la recherche des informations qui leur permettront de comprendre le qui, quoi, ou, comment et pourquoi de l'histoire ; l'histoire de la grève des vaches.

Intentions pédagogiques

- Susciter le questionnement sur l'information brute
- Découvrir différents médias
- Découvrir la complexité de l'information

Détails pratiques :

Le jeu est prévu pour les 9 à 12 ans. Cependant, il peut être joué avec tous les âges, les objectifs et le débriefing sont adaptables.

Le jeu

A travers un jeu d'enquête, les participants parcourent différents stands médias, pour tenter de récupérer les informations nécessaires à la compréhension de l'histoire. En fonction des sources explorées, obtiendront-ils la même histoire ? Le jeu se joue en trois phases représentant la temporalité de l'information.

Vous venez de parcourir ce livret et vous voulez en savoir plus ?

Retrouvez nous sur notre site pour nos actualités, agendas et nouvelles fraîches
<http://underconstruction.fr>

Vous avez découvert nos jeux et vous avez envie de monter des actions avec nous. Il est important pour nous de co-construire le projet afin d'être au plus proche des besoins des publics et de la pédagogie mise en place. Contactez-nous pour penser et organiser une animation. Nos tarifs varient en fonction des jeux demandés et du nombre d'ateliers. Il est possible de faire une animation ou un programme complet d'animations sur une thématique.

Mail : underconstruction.jeux@gmail.com

Téléphone : 06 72 36 72 25

Nos jeux sont placés sous la licence créative commons et nous sommes militants de la libre circulation des pratiques.

Vous voulez être bénévole et transformer le monde avec nous. Contactez-nous, nous boirons un café ensemble pour vous expliquer le fonctionnement associatif, nous vous accompagnerons et vous formerons sur nos outils. UnderConstruction ne serait rien sans ses bénévoles alors venez rejoindre notre équipe de jeux bénévoles .

Nous rencontrer
Atelier 606 (6ème étage)
c/o 6B/ 6-10 quai de Seine
93200 Saint-Denis

RER D ou ligne H
gare Saint-Denis ou Bus 274
Gare de Saint-Denis RER

Rejoignez-nous

Envie de passer du temps avec nous ? Jeune, tu as envie de découvrir le bénévolat, mais ne sais pas par où commencer. Rejoins-nous régulièrement et comme échange de bons procédés tu seras accompagné pour accomplir un Service Volontaire Européen court terme de 1 à 3 mois chez nos amis associatifs européens.



Association UnderConstruction

bureau 606 c/o 6B
6-10, quai de Seine
93200 Saint Denis

t 06 72 36 72 25

w www.underconstruction.fr

e underconstruction.jeux@gmail.com

seine saint denis
LE DÉPARTEMENT

 île de France