

Jeux anti-pauvreté



unplugged
QUEST

Dans le cadre de la quête "Jeux anti-pauvreté", les enfants sont invités à créer une collection de jeux et d'activités de loisirs qui peuvent être construits à l'aide d'articles ménagers peu coûteux ou inutiles. L'objectif de ce jeu est, d'une part, de faire prendre conscience aux enfants que tout le monde ne bénéficie pas des mêmes opportunités et de réfléchir à leur niveau de vie et, d'autre part, d'offrir la possibilité de participer à des jeux pour les enfants issus de milieux à faibles revenus.

Matériel nécessaire : Stylo/crayon et feuilles de papier (format A4)

Matériel supplémentaire nécessaire : Les jeux peuvent inclure ou non des accessoires de maison (par exemple, marelle, cache-cache, fabrication d'une couronne de fleurs, recherche d'animaux dans les nuages, etc.)



Durée totale : > 50 min

Objectifs d'apprentissage



Imaginer,
réaliser



M'exprimer à
travers les arts
Comprendre les
représentations du
monde et de
l'activité humaine



Acquérir
une
conscience
morale



Partager les
règles, assumer
les rôles et les
responsabilités

Territoire 1 - L'île paisible



ODD liés



Modalités de jeu

6-12, 13-16 ans

Travail en groupe

Extérieur/Intérieur

En classe

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets ciblés

Prendre conscience des différences : Les enfants ont généralement un sens aigu des inégalités, mais souvent ils ne réalisent pas que tout le monde ne peut pas en faire autant. En leur faisant prendre conscience de leurs privilèges et en leur fournissant une tâche/un outil pratique pour lutter contre les inégalités, ils comprennent qu'ils peuvent faire la différence dans la société. Cette activité canalise leur créativité, tout en les encourageant à réfléchir à leur propre niveau de vie. Pour les enfants issus de milieux défavorisés, cette activité offre l'opportunité de participer pleinement et de favoriser la compréhension de leur situation sans les isoler.

Développer la créativité en utilisant l'imagination et les objets domestiques : Inventer des jeux avec des objets du quotidien peut favoriser le développement des enfants de différentes manières :

- En utilisant des objets domestiques ou même leur corps, les enfants font appel à leur créativité et à leur imagination, ce qui contribue à leur ingéniosité et à leur autonomie.
- La fantaisie des enfants est stimulée. Ils apprennent à penser différemment et à s'adapter à l'environnement, compétences qu'ils peuvent appliquer dans leur vie scolaire et d'adulte.
- La créativité des enfants est stimulée. La visualisation leur permet de réfléchir de manière à trouver des solutions.
- Les enfants apprennent que même avec des ressources minimales, il est possible de créer quelque chose d'intéressant et d'amusant.

Les compétences que les enfants acquièrent en inventant des jeux sans pauvreté sont les suivantes :

- Pensée créative "hors des sentiers battus"
- Conscience spatiale
- Communication et collaboration
- Capacité à résoudre des problèmes
- Tolérance et empathie
- Capacité à correctement communiquer des idées

Développer les compétences de collaboration : Comme les enfants doivent travailler en équipe et que chaque membre de l'équipe a son propre rôle, ils apprennent à travailler avec leurs coéquipiers. Le travail en équipe et la répartition des rôles offrent aux enfants une expérience qui les aidera dans la suite de leur vie scolaire et dans leur vie d'adulte.

Approche des ODD : À l'avenir, il sera extrêmement important que les enfants connaissent les objectifs de développement durable, à savoir que la pauvreté est l'un des plus grands problèmes de la société actuelle, et qu'ils apprennent comment y remédier.





Règles du jeu - 6 à 12 ans

Univers du jeu : Apprenons à jouer à des jeux sans utiliser les jouets habituels ! Dans ce jeu, nous utiliserons tout ce qui se trouve autour de nous : chaises, tables, sable, pierres, fleurs et même vos propres jambes et bras.

Organisation du jeu : Le jeu s'organise en deux équipes ou plus (3 joueurs par équipe). Laissez les enfants jouer à tour de rôle. Chaque équipe doit avoir un tour et prendre une carte avec le rôle attribué par l'enseignant (les cartes doivent être imprimées avant le début du jeu) :

- Communicateur - la personne responsable de la communication au sein de l'équipe (celle qui s'assure que chaque membre de l'équipe a communiqué ses idées de jeux*). Le communicateur est responsable du choix du jeu final parmi toutes les idées.
- Gestionnaire de problèmes - la personne responsable des communications à l'extérieur de l'équipe (celle qui doit signaler le problème à l'enseignant).
- Rédacteur - une personne responsable de l'écriture et du croquis des idées.

**Puisque tous les membres de l'équipe inventent au moins un jeu, chaque membre doit présenter ses idées une fois le temps d'invention écoulé.*

Les enfants peuvent utiliser tout ce qu'ils voient autour d'eux (chaises, balles, arbres, fleurs, leurs propres jambes et mains, etc.) et inventer des jeux. L'équipe qui propose le jeu le plus intéressant aux yeux de l'enseignant va gagner. Les gagnants peuvent obtenir soit la meilleure note scolaire pour ce jeu, soit une rémunération physique comme, par exemple, un gâteau.

Rôle de l'enseignant et déroulement du jeu :

- L'enseignant explique les règles et forme les équipes.
- Les équipes/le professeur attribuent les rôles (communicateur, gestionnaire de problèmes, rédacteur) et distribuent les cartes de rôle à chaque membre de l'équipe *il est important de prendre en compte les désirs et les capacités des enfants (par exemple : un enfant ne peut pas/ne veut pas encore écrire, il/elle pourra donc prendre un autre rôle).
- L'enseignant annonce le début du brainstorming (les enfants commencent à exprimer leurs idées et à agir en fonction du rôle qui leur est attribué) *l'enseignant est censé aider à résoudre les problèmes qui émergent dans les équipes.
- Les enfants présentent leurs jeux (l'enseignant demande qui veut passer en premier, en second, etc.)
- L'enseignant distribue des feuilles de papier où chaque membre de l'équipe peut voter pour l'une des équipes qu'il a aimées, à l'exception de sa propre équipe.
- Après 5 minutes, l'enseignant rassemble les cartes de vote et compte les votes, puis annonce les gagnants.

Timing :

- 10 minutes pour l'explication des règles
- 30 minutes pour inventer les jeux
- 20 minutes ou plus pour présenter les jeux (10 minutes pour chaque équipe).





Règles du jeu - 13-16 ans

Organisation du jeu : Deux équipes ou plus (4 joueurs ou plus par équipe) peuvent jouer. Chaque équipe est composée de 5 participants et doit avoir un tour et prendre une carte avec le rôle attribué par l'enseignant :

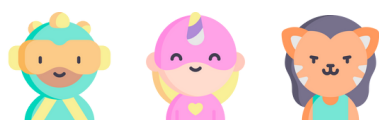
- **Steve Jobs** - gestionnaire du processus de conception du jeu (celui qui doit s'assurer que chaque membre de l'équipe communique ses idées de jeux). Steve Jobs présente le jeu à la fin du processus de conception du jeu.
- **Développeur de jeu n° 1** - personne responsable de l'élaboration du déroulement et des règles du jeu.
- **Développeur de jeu n°2** - la personne responsable du développement des objectifs du jeu et du nom du jeu.
- **Illustrateur** - la personne responsable de l'écriture et du croquis des idées.
- **Testeur** - personne qui, au stade du test, se rend dans une équipe voisine pour tester son jeu et donner son avis.

Rôle de l'enseignant et déroulement du jeu :

- L'enseignant distribue les feuilles du sprint de conception et commence par expliquer le cadre du sprint de conception. Voir dans la section Aller plus loin les explications sur le Design Sprint.
- L'enseignant demande aux équipes de choisir et de nommer 3 objets qu'elles voient dans la pièce (à l'exception du sol, du plafond et des murs). L'enseignant explique ensuite que les équipes doivent proposer un jeu utilisant uniquement ces trois objets choisis par chacun.
- Les équipes/le professeur attribuent les rôles (Steve Jobs, Illustrateur, Développeur de jeux, etc.) et distribuent les cartes de rôle à chaque membre de l'équipe *il est important de tenir compte des désirs et des capacités des enfants (par exemple : un enfant ne peut/veut pas encore écrire, il pourrait donc prendre un autre rôle).
- Moment bonus : l'instructeur dit à tous les chefs d'équipe (Steve Jobs) de choisir et d'écrire un nombre à 3 chiffres. Le plus grand nombre d'équipes sera le premier à se présenter et aura le droit de choisir un objet supplémentaire pour inventer le jeu. L'équipe au plus petit nombre aura le droit de remplacer un objet par n'importe quel autre pour inventer un jeu. L'ordre de présentation des équipes dépend du numéro choisi, du plus petit (le premier) au plus grand (le dernier).
- L'enseignant annonce le début du jeu en disant que chacun dispose de 30 minutes pour le processus d'invention du jeu (les enfants commencent à exprimer leurs idées et à agir en fonction des rôles qui leur sont attribués) * L'enseignant est censé aider à résoudre les problèmes qui apparaissent dans les équipes.
- Les testeurs de chaque équipe vont dans une autre équipe pour tester leur jeu et leur donner un feedback.
- Les Steve Jobs de chaque équipe présentent les jeux.
- L'enseignant distribue des feuilles de papier où chaque membre de l'équipe peut voter pour l'une des équipes en choisissant un nombre de 1 (le pire) à 10 (le meilleur) qu'il a aimé, sauf pour sa propre équipe.
- Après 5 minutes, l'enseignant rassemble les cartes de vote et compte les votes pour annoncer les gagnants. Les gagnants peuvent obtenir soit la meilleure note scolaire pour ce jeu, soit une récompense tangible,

Timing :

- 15 minutes pour l'explication des règles
- 30 minutes pour l'invention des jeux
- 10 minutes pour la phase de test
- 20 minutes ou plus pour présenter les jeux et voter.





Sujet 1 - Livres pour enfants sur la pauvreté et la faim

Les enfants peuvent prendre conscience du fait qu'il y a des gens dans le monde entier qui n'ont pas assez de ressources pour mener une vie saine et active en lisant l'un des 18 livres écrits pour les enfants sur la pauvreté et la faim, ce qui pourrait les aider à répondre à leurs questions et à avoir plus d'empathie, de compassion et d'envie d'aider les gens qui ont moins de chance qu'eux.

Les enfants peuvent accéder au site avec les livres via le lien du code QR (récupéré sur : <https://www.rebekahjenapp.com/poverty-books/>), où ils peuvent trouver des livres écrits par des auteurs de différents pays et continents et choisir parmi diverses histoires de personnages



Sujet 2 - Pensée créative

Pour explorer plus avant la manière d'enseigner aux enfants la pensée créative, vous pouvez vous référer à d'autres quêtes Unplugged, telles que *Pop-up City of the Future*, *Poverty-free game collection*, *Fantasy out there!*, *Form Factor*, *The Perfect City*. La pensée créative commence par le bricolage créatif. Voici quelques bibliothèques en ligne qui proposent des activités de bricolage :

- <https://diy.org/>
- <http://krokotak.com/>



Sujet 3 - Jeux pour enfants connus dans le monde entier

Il existe plusieurs jeux simples, connus dans le monde entier, qui ne nécessitent rien d'autre que son propre corps et des matériaux domestiques (par exemple, "cache-cache", "pierre, papier, ciseaux" et les jeux de "rattrapage"). Mais aussi, chaque nation a son propre jeu traditionnel "débranché", et nous pouvons en observer certains en suivant ce lien : <https://www.whatdowedoallday.com/traditional-games/>



Sujet 4 - Méthodologie du sprint de conception

Pour en savoir plus sur la méthodologie du Design Sprint, cliquez ici. Pour les besoins de la quête, nous combinons les phases Define et Sketch. Consultez : <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview>





Modalité pour les participants âgés de 6 à 12 ans

- Stylos/crayons/marqueurs (un par membre de l'équipe)
- Feuilles vierges (A4 pour chaque membre de l'équipe)
- Cartes de rôle - un jeu pour chaque équipe

Matériel supplémentaire nécessaire :

- 1 chronomètre (sur smartphone ou autre appareil)

L'écrivain



Documentez le processus
"problèmes / solutions /
accomplissements" sur le
papier

Le gestionnaire de problèmes



S'il y a un problème, allez
voir l'enseignant

Le communicant



Gérez la communication
interne et externe du groupe



L'illustrateur

Ai

Écrivez / Dessinez des idées
sur les feuilles vierges

Steve Jobs



Gérer le processus de
conception du jeu et les
communications internes /
externes du groupe,
présenter le jeu

Développeur de jeu
#1



Développer le déroulement
du jeu et les règles

Le testeur



Au stade des tests, allez voir
une équipe voisine pour
examiner son jeu et lui
donner votre avis

Développeur de jeu
#2



Définir les objectifs du jeu,
nommer le jeu



POVERTY-FREE GAME COLLECTION



LES CINQ ÉTAPES DU DESIGN SPRINT:

1. COMPRENDRE LE DESIGN CHALLENGE, EN AVOIR UNE IMAGE CLAIRE
2. IMAGINER DES SOLUTIONS (ESQUISSEZ ET PRÉSENTEZ LES IDÉES DE CHAQUE MEMBRE DE L'ÉQUIPE)
3. DÉCIDEZ DES SOLUTIONS QUE VOUS VOULEZ CONSTRUIRE ET CHOISISSEZ CELLE QUI SATISFERA LES UTILISATEURS.
4. PROTOTYPER - CONCEVOIR LA PREMIÈRE VERSION DE VOTRE JEU
5. TESTER

JOUONS !