



CATALOGUE DES MALLETTES PÉDAGOGIQUES

DEVENIR CITOYEN



UN PARCOURS À CONSTRUIRE ENSEMBLE



CONTACT

Margaux FANGEAT-LEBEL
Déléguée Vie Associative et Éducation

15 avenue d'Échenilly
10120 Saint-André-les-Vergers

vieassociative@laligue10.org

03 25 82 68 68

07 72 00 80 76

LA MISE A DISPOSITION

Le prêt des mallettes pédagogiques est ouvert aux établissements scolaires, collectivités, médiathèques, associations, etc ... qui procède à une affiliation à la ligue de l'enseignement de l'Aube.

Elle est gratuite. La durée du prêt est fixée avec l'emprunteur en fonction de la demande pour chacune des ressources proposées.

Une prise de rendez-vous (pour l'emprunt et le retour) sera organisée entre la Ligue et votre structure.

SOMMAIRE

CITOYENNETÉ

ENGAGEMENT

LAICITÉ

LIBERTÉ

DISCRIMINATIONS

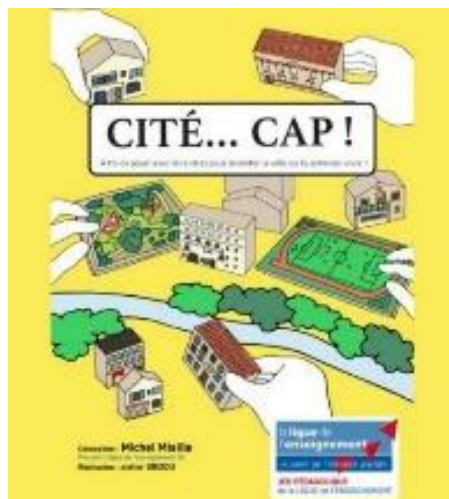
ÉGALITÉ H/F

FRATERNITÉ

HARCÈLEMENT

ÉCOLOGIE

Cité Cap



Le jeu « Cité... Cap ! » est un instrument éducatif pour tout âge : enfant, adolescent et même adulte. Il permet de poser les questions essentielles du « vivre ensemble ». Quel projet de vie commune portons-nous ? Comment assurer l'autonomie des individus et la vie du groupe ? Quelles règles sont applicables dans la ville ? Comment le principe de laïcité permet-il d'assurer la liberté de chacun et la liberté collective ? Le jeu n'a pas de fin : car sitôt finie la construction de la ville, un autre projet peut naître avec une nouvelle équipe. La construction de la ville est à la mesure de notre vie sociale : toujours en devenir.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement

Michel Miaille

PUBLIC

Tout âge

DESRIPTIF TECHNIQUE

Plateau de jeu

66 pièces + un tapis de jeu

TEMPS

Environ 2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les principes du vivre-ensemble et de la citoyenneté à travers la construction collective d'une ville.
- Expérimenter la coopération, la prise de décision partagée et la responsabilité individuelle dans un projet commun.
- Développer l'esprit critique et la réflexion sur les valeurs républicaines : liberté, égalité, laïcité et solidarité.

Passeport Citoyen

Être éligible	Liberté d'association
Voter aux élections	Liberté d'opinion
Liberté de religion	Droit à la propriété privée
Liberté d'expression	Droit à l'éducation
Égalité devant la loi	Droit au travail
Droit d'être syndiqué	Droit à la couverture sociale
Droit au logement	Droit au chômage
Être solidaire	Payer des impôts

Ce kit aborde les droits civiques, politiques, économiques et sociaux en groupe. Il permet d'aborder la démocratie et l'histoire de la République (de 1792 à aujourd'hui) grâce à un Timeline. Afin de consolider les connaissances, le kit se termine avec un quiz sur la république, la démocratie et la citoyenneté.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

14 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Powerpoint clé USB

Vidéoprojecteur

Cartes de jeu

TEMPS

Environ 2h

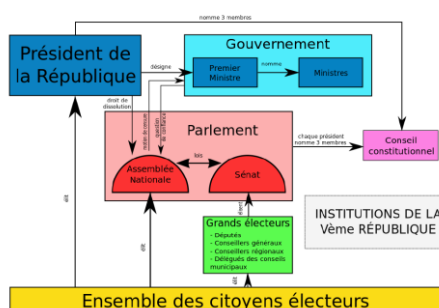
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Être capable d'expliquer le sens des termes étudiés, d'identifier les personnes concernées et de distinguer ce que ce n'est pas.

-Comprendre et décrire les droits et les devoirs du citoyen dans la société française.

-Analyser et questionner l'évolution historique de la citoyenneté en France.

Mission institution



Séquence axée sur la constitution de 1958, sur les institutions et sur le pouvoir législatif, exécutif et judiciaire.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 14 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Jeux pyramides des institutions

TEMPS

Environ 1h

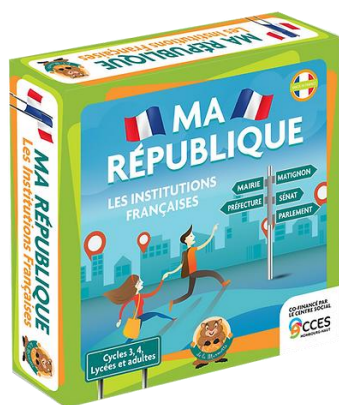
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Comprendre l'organisation et le fonctionnement des institutions françaises à travers la Constitution de 1958.

-Identifier les différents pouvoirs (législatif, exécutif, judiciaire) et leurs rôles complémentaires dans la démocratie.

-Développer la culture civique et politique des participants en favorisant la compréhension du système républicain et de ses acteurs.

Ma République : les institutions françaises



Ma République – Les institutions françaises est un jeu éducatif et citoyen qui invite les participants, jeunes ou adultes, à découvrir de manière ludique le fonctionnement des institutions de la République et les valeurs démocratiques. Conçu comme un grand jeu collectif, il combine mises en situation, débats et épreuves interactives pour expérimenter la citoyenneté et comprendre les droits et devoirs du citoyen.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Aïcha Tarek

PUBLIC

A partir de 8 ans

Groupe de 6 à 30

DESRIPTIF TECHNIQUE

- 1 Boite de 265 x 265 mm •
- 1 plateau de 500x500 mm •
- 180 Cartes • 28 totems • 1
- Règle du jeu • 1 posters A3 •
- 1 dé • Jetons de couleurs

TEMPS

Environ 2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Vérifier et approfondir les savoirs sur la citoyenneté et les institutions françaises.
- Favoriser la compréhension des droits et devoirs du citoyen.
- Encourager les jeunes et adultes à réfléchir sur le rôle des institutions et leur place dans la société.

Au vote citoyen



Au vote citoyen est un jeu éducatif qui permet aux participants de découvrir de manière ludique le fonctionnement d'une élection et les principes de la démocratie. C'est un parcours citoyen de mise en situation pour sensibiliser, informer et éduquer les jeunes sur le processus électoral.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Aïcha Tarek

PUBLIC

A partir de 8 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

- 1 urne • 1 roll-up isoloir 85 x 200 cm • 1 règle du jeu A5 • 1 poster A3 • 50 cartes avec des questions sur le vote 165 x 265 mm • 30 cartes d'électeurs 50 x 85 mm • 30 cartes d'identité 50 x 85 mm • 1 registre de vote

TEMPS

De 1h30 à 2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Comprendre les règles et étapes d'une élection : bulletin, urne, isoloir, dépouillement.

-Sensibiliser aux droits et devoirs du citoyen : importance du vote et de la participation civique.

-Développer l'esprit critique et la participation active : apprendre à débattre, choisir et s'impliquer.

Malle Citizen Lab



Le Citizen Lab est une mallette de mini-jeux pour débattre, comprendre et s'informer sur la citoyenneté et la vie politique.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Junior Association Les
Exploreurs de l'engagement
(Pro Demos)

PUBLIC

A partir du collège

DESRIPTIF TECHNIQUE

Le jenga citoyen • Le jungle
des pouvoirs • Le parcours
de l'engagement • Le mikado
de la démocratie • Le
scrabble • Le jeu de loi • Le
Qui est-ce des élus • Le
puzzle des compétences

TEMPS

Selon les activités

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

- Comprendre comment nous pouvons agir.
- Connaitre les dispositifs d'engagement.
- Connaitre les modes de scrutin.
- Comprendre le fonctionnement de la démocratie.
- Connaitre le fonctionnement d'une loi en France.
- Se cultiver sur les figures historiques et politiques.
- Comprendre les collectivités territoriales.

Animations diverses

Ce kit propose plusieurs animations pour introduire une notion ou amener au débat.



FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 10 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Timeline

Photolangage

Débat mouvant

Quiz

TEMPS

Environ 30 à 1h par activité

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

- Situer les grandes étapes de la citoyenneté dans l'histoire française et mondiale.
- Comprendre l'évolution des droits et devoirs des citoyens au fil du temps.
- Développer l'esprit critique et la participation active : apprendre à débattre, choisir et s'impliquer.

Électeurs en Herbe



Ce kit contient 7 activités sur l'engagement :

- Les acteurs de l'engagement le défi
- L'art une autre façon de s'engager,
- Je m'engage au quotidien
- Ma vision de l'engagement
- Jusqu'où peut-on aller pour défendre une cause ?
- Le travail d'élu
- Du « je au nous ».

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Électeurs en Herbe

PUBLIC

A partir de 14 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

7 fiches pratiques

TEMPS

Selon les activités

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Exprimer un point de vue et écouter les arguments des autres.

-Réfléchir à d'autres formes d'engagements.

-Mettre en débat la notion d'engagement.

Questions d'engagement(s) ?



Ce jeu fait réfléchir les participants sur leur identité, leur rôle dans la société et leurs valeurs, tout en apprenant à échanger et à écouter les autres.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Édition Valoremis

PUBLIC

Dès 14 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

55 cartes (90 questions)

Cartes de vote

1 règle du jeu

Étui-carton

TEMPS

Environ 2h

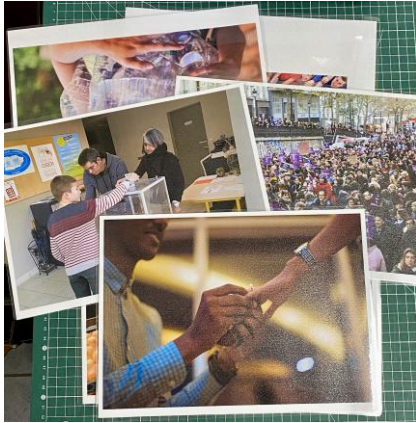
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Favoriser la réflexion personnelle et collective sur la place de chacun dans la société.

-Développer la citoyenneté active en questionnant les valeurs, les droits, les devoirs et les formes d'engagement.

-Encourager l'écoute, le débat et le respect des opinions dans un cadre bienveillant et participatif.

Animations diverses



Ce kit propose plusieurs animations pour introduire une notion ou amener au débat.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Photolangage (49)

Débat mouvant

World café

Fresque du bénévolat

TEMPS

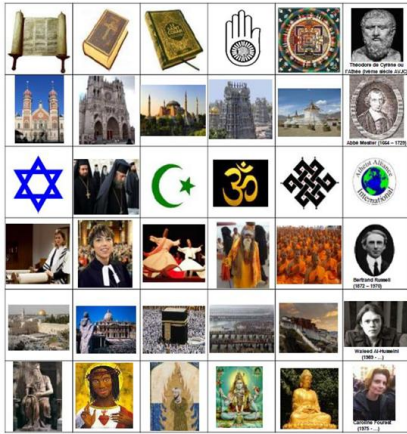
30min à 1h par activité

2h pour la fresque

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

- Identifier les différentes formes d'engagement (citoyen, associatif, environnemental, professionnel...).
- Analyser les motivations et les obstacles liés à l'engagement.
- Construire une forme personnelle d'engagement (petit projet concret, intention, action à court terme).

Promouvoir la laïcité en milieu hostile



Séquence en trois temps :

- Liberté de conscience, un droit rare et précieux
- Diversité des convictions spirituelles et religieuses
- La laïcité selon la loi de 1905

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de Moselle, Ligue des droits de l'homme, UFAL

PUBLIC

A partir de la 4^{ème}

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Tableau blanc/magnets

Clé USB

36 images et cartons rouge/vert

Déroulé pédagogique

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Comprendre la liberté de conscience (définition, notions d'histoire, état des lieux dans le monde). • Reconnaître l'altérité en matière de convictions spirituelles et philosophiques. • Rappeler l'omniprésence des conflits politico-religieux dans l'histoire.

-Percevoir le fait religieux au-delà du prisme des trois grands monothéismes • Appréhender la diversité interne de chacune des grandes religions contemporaines • Connaître le B à BA de la non-croyance.

-Comprendre le concept de laïcité • En connaître les fondements historiques et juridiques en droit français • Déconstruire les principales idées reçues sur la laïcité.

Laique'cité



Laique'cité est un jeu de plateau pédagogique qui utilise des cartes-questions de différentes catégories pour amener les joueurs à réfléchir à la laïcité, à l'histoire républicaine et aux valeurs citoyennes. Accessible aux jeunes comme aux adultes, il combine questions, défis et discussions pour favoriser la compréhension et le dialogue. Le but est d'avancer sur le plateau jusqu'à atteindre la Marianne en répondant correctement ou en échangeant de manière argumentée.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Aïcha Tarek

PUBLIC

14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

1 plateau de jeu

144 cartes

1 dé

Des jetons

1 règle du jeu

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Permettre aux participants de comprendre les principes fondamentaux de la laïcité, notamment la liberté de conscience, la neutralité et le respect de toutes les convictions.

-Développer la capacité à débattre, dialoguer et échanger de manière constructive autour de questions de citoyenneté et de vivre-ensemble.

-Sensibiliser aux notions de droits, de respect mutuel et d'égalité, afin d'encourager une attitude citoyenne dans la vie quotidienne.

Laïcité 3D



Laïcité 3d est un jeu éducatif conçu pour mieux comprendre le principe de laïcité et ses applications dans la vie quotidienne. À travers des cartes, les joueurs sont confrontés à des situations ou des questions liées à la liberté de conscience, au respect des croyances et au vivre-ensemble. Le but est de discuter, réfléchir et apprendre à prendre des décisions justes dans différents contextes, tout en rendant l'apprentissage interactif et ludique. C'est un outil qui favorise le dialogue et la compréhension des valeurs républicaines.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement du Val d'Oise

PUBLIC

Dès le collège

DESRIPTIF TECHNIQUE

60 cartes

2 exemplaires

TEMPS

30 min à 1h

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

- Compréhension de la laïcité et des valeurs républicaines : Identifier les principes de liberté de conscience, de respect des croyances et de neutralité dans la vie quotidienne.
- Développement du dialogue et de l'argumentation : Encourager les échanges et la réflexion sur des situations concrètes.
- Renforcement du vivre-ensemble et de la tolérance : Favoriser l'empathie et la capacité à prendre des décisions justes face à des dilemmes éthiques ou sociaux.

Laïkos



Laïkos est un jeu de cartes éducatif qui propose aux joueurs des situations concrètes ou des dilemmes liés à la laïcité et au vivre-ensemble. Chaque joueur pioche une carte et doit décider de la meilleure manière d'agir ou répondre, en discutant avec les autres participants. L'animateur peut compléter avec des explications et guider les échanges pour favoriser la réflexion sur le respect des croyances, la neutralité et les valeurs républicaines. Le jeu combine apprentissage, discussion et interaction ludique.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement des Deux Sèvres

PUBLIC

Dès le collège

DESRIPTIF TECHNIQUE

5 jeux inclus dans cette mallette

TEMPS

Selon les activités

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Compréhension et application des principes de la laïcité : Identifier et réfléchir sur la liberté de conscience, le respect des croyances et la neutralité.

-Développement du dialogue et de l'argumentation : Encourager les échanges et la justification de ses choix face à des situations concrètes.

-Renforcement du vivre-ensemble et de la tolérance : Favoriser l'empathie et la capacité à prendre des décisions justes dans des situations sociales ou éthiques.

Laïcité pour tous



« Laïcité pour tous : Questionne autrement » est un jeu de cartes conçu pour inviter adolescents et adultes à réfléchir et à dialoguer autour de thèmes liés à la laïcité, au respect et à la diversité. Chaque carte propose une question qui ouvre la discussion, permettant aux participants d'exprimer leurs idées, d'écouter celles des autres et de confronter leurs points de vue dans un cadre bienveillant. Utilisé en atelier, en classe ou en groupe, ce jeu devient un outil ludique et éducatif pour aborder des sujets sensibles tout en développant la compréhension mutuelle et l'esprit citoyen.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Édition valomeris

PUBLIC

Dès le collège

DESCRIPTIF TECHNIQUE

1 règle du jeu

8 cartes de vote

45 cartes questions soit 90 questions

TEMPS

30min à 1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Identifier les différentes formes d'engagement (citoyen, associatif, environnemental, professionnel...).

-Analyser les motivations et les obstacles liés à l'engagement.

-Construire une forme personnelle d'engagement (petit projet concret, intention, action à court terme).

Le tour du monde de la Laïcité



Le tour du monde de la Laïcité est un jeu de l'oie composé de cartes défis, de cartes dates, de cartes diversités des convictions spirituelles et de cartes quiz. Le but est d'arriver à la case « arrivée » en équipe et d'apprendre en s'amusant.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

A partir de 8 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

2 jeux de plateau

4 catégories de cartes

2 dés

Pions

TEMPS

2 heures

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la liberté de conscience.
- Situer le principe de laïcité dans un contexte historique.
- Percevoir le fait religieux au-delà du prisme des trois grands monothéismes.
- Appréhender la diversité interne de chacune des grandes religions contemporaines.
- Comprendre le concept de laïcité.
- Connaitre les fondements historiques et juridiques en droit français du principe de laïcité.

La Ligue Laïque



Le kit de sensibilisation de la « Ligue laïque » est un outil pédagogique où les joueurs organisés en équipe, vont suivre un vrai parcours initiatique. Leur mission (s'ils l'acceptent) est de pouvoir ensuite expliquer aux citoyens le principe de laïcité. À travers des fiches, activités, mises en situation et supports interactifs, il permet de comprendre ce que signifie la liberté de conscience, comment s'exerce la neutralité dans les espaces publics et pourquoi la laïcité favorise le vivre-ensemble. Utilisé en classe, en formation ou en animation, ce kit offre un cadre clair, accessible et bienveillant pour réfléchir, débattre et développer une culture citoyenne commune.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de Gironde

Ministère de l'Éducation Nationale de la Gironde

PUBLIC

Dès 11 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

67 cartes puzzle

Feutre effaçable

19 cartes « missions » et cartes « A,B,C ».

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Comprendre les principes fondamentaux de la laïcité, notamment la liberté de conscience, l'égalité de traitement et la neutralité de l'État.

-Développer la capacité des participants à repérer et analyser des situations où les principes laïques sont en jeu dans la vie quotidienne.

-Favoriser un climat de respect, de dialogue et de citoyenneté en apprenant à débattre calmement de sujets sensibles et à reconnaître la diversité des convictions.

Animations diverses



Ce kit propose plusieurs animations pour introduire une notion ou amener au débat.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Photolangage (49)

Rivière laïque

La charte de la laïcité expliquée aux enfants

Quiz A3 (8 questions)

Documents VRL

TEMPS

30min à 1h par activité

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Compréhension des principes de la laïcité : Identifier et réfléchir sur la liberté de conscience, la neutralité et le respect des croyances.

-Développement de l'expression et de l'argumentation : Encourager les participants à expliquer leur point de vue et à écouter celui des autres.

-Renforcement du vivre-ensemble et de la tolérance : Favoriser le dialogue et la réflexion sur des situations concrètes liées aux valeurs républicaines.

Liberté d'expression



Le jeu de carte « Idéaux et Débats » est un jeu pédagogique où chaque carte propose une idée, une situation ou une question controversée. Les joueurs doivent exprimer leur opinion, argumenter et débattre pour convaincre les autres, favorisant l'écoute, l'esprit critique et la réflexion sur différents sujets.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Édition Valomeris

PUBLIC

Dès 14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

1 jeu de cartes (110 cartes – 190 questions + 10 cartes vierges)

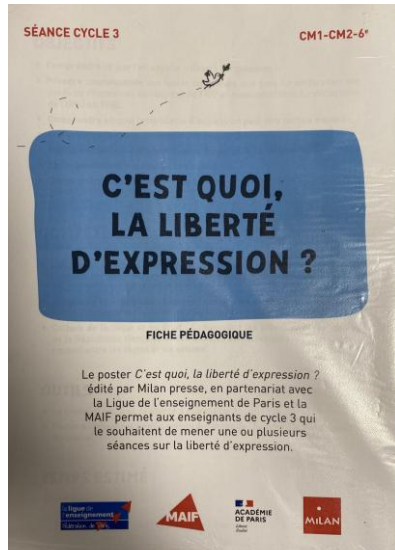
TEMPS

1h30

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Développer la pensée critique et la capacité à argumenter.
- Explorer ses propres valeurs et comprendre celles des autres.
- Améliorer la communication orale et le respect du point de vue d'autrui.

C'est quoi la liberté d'expression ?



Le kit « C'est quoi la liberté d'expression ? » présente de manière claire ses principes, ses limites et son importance dans une société démocratique. Il utilise des exemples concrets et des illustrations pour sensibiliser le public à ce droit fondamental tout en invitant à réfléchir aux responsabilités qui l'accompagnent.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube et MAIF prévention

PUBLIC

Dès le collège

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Dossier pédagogique

Lettres ouvertes aux enseignants x39

TEMPS

1h

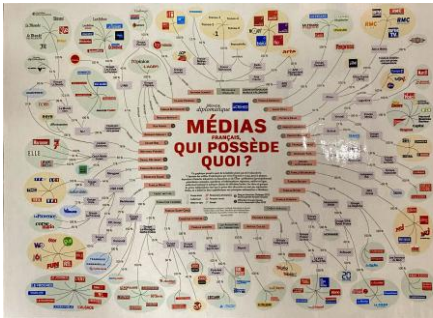
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Permettre d'identifier ce que recouvre la liberté d'expression (droits, principes démocratiques), mais aussi ses limites légales et éthiques (diffamation, incitation à la haine, respect de la vie privée...).

-Encourager les élèves à analyser des situations concrètes où la liberté d'expression est en jeu et à adopter une attitude responsable dans leurs propres prises de parole, qu'elles soient publiques ou numériques.

-Apprendre à exprimer des opinions diverses dans un cadre respectueux, à écouter l'autre et à argumenter de manière structurée, afin de renforcer les compétences de communication et de coopération.

Qui possède quoi ?



La carte de la possession des médias en France montre que quelques grands groupes contrôlent l'essentiel des journaux, radios et télévisions. La carte mondiale de la liberté de la presse, grâce à un code couleur du jaune au noir, révèle de fortes différences entre les pays : une grande liberté en Europe du Nord et des restrictions importantes dans plusieurs régions d'Afrique, du Moyen-Orient et d'Asie.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Acrimed

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 16 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

4 pochettes de médias

Carte du Monde

TEMPS

1h30

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la concentration des médias
- Identifier les grands groupes qui possèdent les principaux médias français et analyser comment cette concentration peut influencer la diversité de l'information.

- Développer l'esprit critique face aux sources d'information
- Apprendre à questionner l'origine, les propriétaires et les logiques économiques ou politiques qui peuvent orienter un contenu médiatique.

- Analyser les différences internationales en matière de liberté de la presse
- Comparer les niveaux de liberté de la presse dans le monde et comprendre les facteurs géopolitiques, économiques et sociaux qui les expliquent.

Amnesty International



Il s'agit d'un dossier pédagogique et d'un cahier d'exercices sur la liberté d'expression.

https://jeunes.amnesty.be/IMG/pdf/dossier_pe_dagogique_liberte_expre ssion_lowres.pdf

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Amnesty International

PUBLIC

Niveau primaire et secondaire

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Brainstorming vivant

Jeux et activités

TEMPS

Selon les activités

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

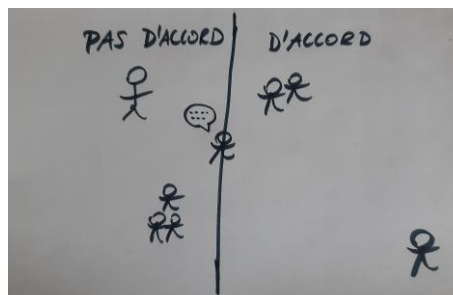
-Comprendre les droits et les limites de la liberté d'expression. Identifier ce que garantit la liberté d'expression ainsi que les limites légales ou éthiques qui l'encadrent, afin d'éviter les confusions entre liberté et abus.

-Développer une parole responsable et citoyenne. Encourager l'expression d'idées tout en respectant les autres.

- Apprendre à débattre dans un cadre respectueux. Créer un environnement où les participants peuvent confronter des opinions différentes, argumenter de manière constructive et écouter sans juger, afin de favoriser le dialogue démocratique.

Animations diverses

Ce kit propose plusieurs animations pour introduire une notion ou amener au débat.



FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 10 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Photolangage

Débat mouvant

Mots croisés A3

TEMPS

30min à 1h par activité

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Permettre une libre expression des représentations des personnes participantes sur la liberté d'expression.

-Développement de l'expression et de l'argumentation : Encourager les participants à expliquer leur point de vue et à écouter celui des autres.

-Renforcement du vivre-ensemble et de la tolérance : Favoriser le dialogue et la réflexion sur des situations concrètes liées aux valeurs républicaines.

-Comprendre le concept de libertés fondamentales.

Le jeu des 8 familles



Un jeu de type « familles » illustrant des familles recomposées, homoparentales, monoparentales... pour aborder de façon ludique la diversité et les différentes formes de famille.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Jeux FK

PUBLIC

Dès 7 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

44 cartes

8 familles à disposer sous forme de frise

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Sensibiliser les joueurs à la diversité familiale (familles recomposées, monoparentales, homoparentales, etc.).

-Favoriser la compréhension et l'acceptation des différentes formes de vie familiale dans la société actuelle.

-Encourager le dialogue entre joueurs sur les réalités familiales et les stéréotypes, par le biais du jeu de cartes.

Le Monopoly des inégalités



Le plateau ressemble à un Monopoly classique, mais les cases représentent des situations liées aux inégalités (ex. accès à l'éducation, travail, salaire...). Les joueurs doivent faire face à des cartes "chance" ou "communauté" qui illustrent des événements liés aux inégalités (par exemple, "Tu n'as pas les mêmes ressources que ton voisin → recule de 2 cases). Le but n'est pas seulement d'accumuler de l'argent, mais de prendre conscience des obstacles et des privilèges et d'ouvrir la discussion sur les solutions possibles.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Observatoire des inégalités

PUBLIC

Dès 14 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

1 guide

Le jeu pédagogique

Le livret pédagogique

1 livre

10 affiches

1 clé USB

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Sensibilisation aux inégalités : Comprendre comment certaines situations ou privilèges affectent les opportunités des individus.

-Développement de l'empathie et de la réflexion sociale : Réfléchir aux conséquences des inégalités et envisager des solutions justes et équitables.

-Développement de stratégies et de prise de décision : Encourager la planification, la réflexion critique et la gestion des ressources dans un contexte ludique.

Le pas en avant



Le jeu du pas en avant est un jeu pédagogique qui fait réfléchir aux inégalités et aux droits fondamentaux. Chaque joueur reçoit un rôle représentant une personne avec un vécu spécifique. L'animateur lit des affirmations et les joueurs avancent d'un pas s'ils peuvent répondre «oui» pour leur personnage. À la fin, on observe les différences de progression et on discute ensemble des causes et des conséquences de ces inégalités, ce qui permet de sensibiliser de manière concrète et interactive.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 8 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Cartes personnages

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Sensibilisation aux inégalités et aux droits fondamentaux : Comprendre que chaque personne n'a pas les mêmes opportunités et droits.

-Développement de l'empathie : Se mettre à la place d'un autre personnage et réfléchir à ses défis.

-Réflexion critique et discussion : Analyser les causes des inégalités et encourager le dialogue sur les solutions possibles.

Critères de discriminations

Sommaire

20 min	ACTIVITE 1 : Dessine-moi...	• Mettre en évidence le caractère des discriminations
20 min	ACTIVITE 2 : Définissons les termes	• Comprendre la définition de chaque mot pour les utiliser à bon escient • Connaître les auteurs des textes juridiques
20 min	ACTIVITE 3 : Témoignages	• Mettre en évidence les différents types de discriminations • Qualifier de la discrimination offertes selon les pays
10 min	PAUSE	
45 min	ACTIVITE 4 : 26 critères de discrimination	• Identifier les axes de la discrimination
20 min	ACTIVITE 5 : Quiz	• Savoir analyser une situation à regard de la loi sur les discriminations
25 min	ACTIVITE 6 : Un excellent dossier	• Savoir identifier les situations de discriminations et leurs causes
	ANNEXES	

Ce kit est consacré aux discriminations et vise à sensibiliser de manière claire et accessible. Il s'appuie sur plusieurs activités complémentaires : *Dessine-moi*, *Définissons les termes*, *des témoignages*, les *26 critères de discrimination*, un *quiz* et « un excellent dossier », afin d'offrir une approche globale et pédagogique.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 16 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

1 vidéoprojecteur

Clé USB

Feuilles/stylos

Cartes symbole/cartes
A.B.C.D/ cartes définitions

TEMPS

2h30

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Comprendre comment se construit et s'alimente une discrimination.

-Faire la différence entre un stéréotype, un préjugé, un acte discriminatoire et une discrimination.

-Prendre conscience du rôle des stéréotypes et des discriminations dans le maintien des inégalités sociales.

Déhudékoï



Déhudékoï est un jeu de société éducatif qui invite les participants à réfléchir sur les stéréotypes, les discriminations et le respect des différences. À travers des cartes proposant des affirmations, des situations ou des dilemmes, les joueurs doivent deviner si les propos entendus relèvent d'un préjugé, d'une idée reçue ou d'une attitude respectueuse. Le jeu favorise la discussion et aide à mieux comprendre les mécanismes des discriminations tout en valorisant l'écoute et le dialogue.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Amnesty International

PUBLIC

De 8 à 14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

170 cartes

1 dé

3 fiches

Règle du jeu

TEMPS

1h30

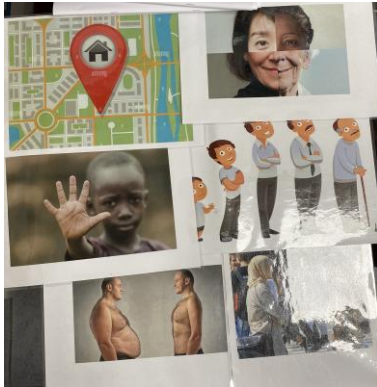
OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Sensibiliser aux stéréotypes et aux discriminations : Identifier et déconstruire les préjugés présents dans le quotidien.

-Développer l'esprit critique et la réflexion éthique : Apprendre à analyser une situation et à adopter une posture respectueuse.

-Favoriser le vivre-ensemble et la tolérance : Encourager le dialogue, l'écoute et la compréhension mutuelle entre les participants.

Animations diverses



Ce kit propose plusieurs animations pour introduire une notion ou amener au débat.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 10 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Photolangage (18)

Débat mouvant

Racisme/Handicap

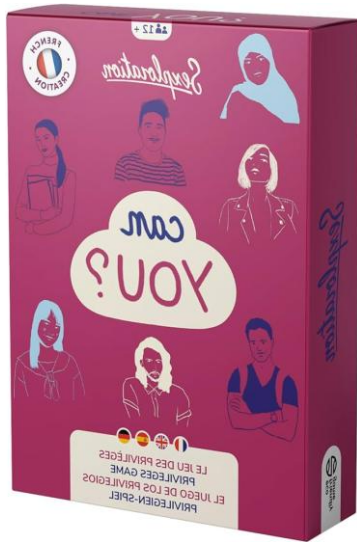
TEMPS

30min à 1h par activité

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Identifier et comprendre différents types de discriminations.
- Développer l'empathie et la réflexion éthique.
- Encourager la recherche de solutions pour agir contre les injustices.
- Encourager la réflexion critique et la prise de position argumentée.
- Développer la capacité d'écoute et le respect des différences d'opinion.
- Sensibiliser aux stéréotypes et aux inégalités sociales ou de genre.

Can you ?



Le jeu des privilèges est un jeu de rôle où chaque participant incarne un personnage avec un profil spécifique, puis avance ou reste sur place selon les situations présentées, pour visualiser les inégalités et favoriser la discussion sur les privilèges.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Topla

PUBLIC

Dès 12 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Jeu de rôle

TEMPS

1h30

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Développer l'empathie en se mettant à la place d'un personnage aux caractéristiques différentes (origine, genre, orientation, handicap).

-Comprendre le concept de privilège et de discrimination ainsi que d'identifier ce qu'est un privilège et comment il fonctionne au quotidien.

-Encourager la discussion, le débat et la réflexion critique entre les participants et ouvrir des échanges autour des inégalités et des réalités vécues.

Les super nanas



Jeu de 7 familles centré sur des femmes célèbres ou des « super nanas ». Chaque carte contient un QCM et une question ouverte ou un défi lié à la personnalité ou au joueur.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Minus éditions

PUBLIC

Dès 7 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Jeu de cartes x2 exemplaires

35 cartes personnages

70 questions

TEMPS

1h30

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Valoriser et faire connaître des femmes qui ont marqué l'histoire ou des personnalités féminines inspirantes.

-Encourager la réflexion personnelle et l'expression : à travers les questions ouvertes ou défis, le joueur est invité à réfléchir sur lui/elle-même.

-Favoriser le partage, le dialogue et la curiosité entre les joueurs : ce jeu peut susciter des échanges entre enfants ou entre enfants et adultes autour des personnalités, des stéréotypes et de ce « que je peux être moi aussi ».

Mémo de l'égalité – les émotions



Le jeu se compose de paires de cartes. Chaque carte représente soit une émotion soit une situation illustrant un principe d'égalité. Les cartes sont disposées face cachée sur la table. Les joueurs retournent deux cartes à la fois pour trouver les paires correspondantes (émotion + situation ou situation + situation identique). Le but est de retrouver toutes les paires tout en discutant des émotions et des notions d'égalité représentées.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Topla

PUBLIC

De 4 à 10 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

55 cartes

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

- Reconnaissance et expression des émotions : Permettre aux élèves d'identifier et de nommer différentes émotions et de comprendre leur lien avec certaines situations.
- Sensibilisation à l'égalité : Développer la conscience des principes d'égalité et de respect entre les personnes dans la vie quotidienne.
- Développement de la mémoire et de l'attention : Renforcer les capacités de concentration et la mémoire visuelle à travers le jeu de mémorisation des cartes.

Mémo de l'égalité – Les métiers



Le jeu consiste en un mémo des métiers où les joueurs doivent associer des cartes représentant des professions exercées aussi bien par des femmes que par des hommes. En retournant les cartes deux par deux, ils cherchent les paires tout en découvrant la diversité des métiers et l'absence de stéréotypes.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Topla

PUBLIC

Dès 4 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

55 cartes

2 exemplaires

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Reconnaître que tous les métiers peuvent être exercés par tous, indépendamment du genre.

-Analyser un jeu (ex : mémo) pour repérer la présence ou l'absence de stéréotypes liés aux métiers.

-Proposer une version non stéréotypée d'un jeu ou d'une description de métier afin de valoriser l'égalité filles-garçons.

Crockidée



Un jeu pédagogique conçu pour travailler l'égalité filles-garçons sans imposer d'information, et pour amener les enfants à « réaliser que certaines actions peuvent se dérouler de manière différente ailleurs ». Thématiques abordées : La famille : qui fait quoi dans la famille ? ; les métiers ; les activités et l'école.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

IDCREA

PUBLIC

Dès 5 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Plateau de jeu

TEMPS

1h

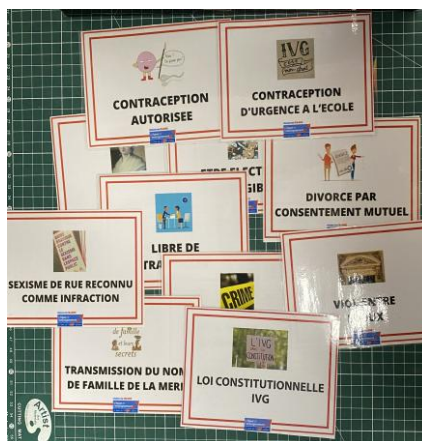
OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Sensibiliser très tôt aux stéréotypes de genre et à l'égalité filles-garçons.

-Encourager la réflexion autour des comportements ou activités considérés « pour filles/garçons » et favoriser la mixité.

-Développer l'empathie et la curiosité vis-à-vis de différentes manières de faire ou jouer, non-genrées.

Le droit des femmes



Le kit propose une frise chronologique interactive retraçant les grandes étapes de la conquête des droits des femmes. Les joueurs se voient attribuer des cartes présentant un événement historique. Ils doivent placer correctement l'événement sur la timeline, puis analyser la situation sur différentes mises en scènes : quels obstacles existaient ? Quel droit a été gagné ? En quoi cela a changé la vie des femmes ?

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

14 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Clé USB

Cartes Timeline (11 cartes x11 lots)

Cartes analyse de situation

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

- Comprendre l'impact du poids culturel sur le rôle et la position de la femme.
- Comprendre le ressenti possible de chacun selon son rôle et sa situation.
- Prendre du recul sur les situations pour mieux les appréhender.

Les stéréotypes

Sommaire

30 min	BRISE-GLACE	<ul style="list-style-type: none"> Faire connaissance Dynamiser l'esprit de groupe
40 min	ACTIVITE 1 : Misez bien !	<ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience de la présence d'inégalité encore aujourd'hui Mesurer le chemin qu'il reste à parcourir
30 min	ACTIVITE 2 : Jury de l'égalité	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les marqueurs homme/femme Prendre conscience de l'influence des supports autour de nous Développer le sens critique
10 min	PAUSE	
40 min	ACTIVITE 3 : Refaisons les pubs !	<ul style="list-style-type: none"> S'interroger sur les stéréotypes de genres Se remettre en question par rapport à nos représentations
20 min	ACTIVITE 4 : Élu publicité de l'année	<ul style="list-style-type: none"> Développer son sens critique S'exprimer oralement et défendre une prise de position
	ANNEXE	

4 activités dans ce kit :

- Misez-bien (Quiz)
- Jury de l'égalité
- Refaisons les pubs
- Élu publicité de l'année

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Grille de marque

Cartons rouges/verts/orange

Clé USB

TEMPS

2h30

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

- Développer son sens critique sur les questions d'égalité.
- Prendre conscience de la place de la femme dans les médias.
- Identifier les marqueurs homme/femme.

Bad Bitches Only



« Bad Bitches Only » est un jeu d'ambiance. L'objectif est de faire deviner à son équipe le nom de personnalités féminines, trans ou non-binaires ayant marqué l'histoire ou la pop culture, en utilisant différents modes : description, un seul mot, mime ou dessin. Le jeu met l'accent sur l'inclusivité et le féminisme, tout en proposant des parties dynamiques et amusantes où rapidité, créativité et esprit d'équipe sont essentiels.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Genders Games

PUBLIC

Collège

DESCRIPTIF TECHNIQUE

245 cartes + 5 cartes

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Développer la culture générale et la sensibilisation à la diversité. Découvrir et connaître des femmes et minorités de genre ayant marqué l'histoire.

-Stimuler l'expression et la communication, améliorer la capacité à décrire, mimer ou dessiner pour faire deviner des personnalités.

-Favoriser le travail en équipe et la coopération tout en encourageant l'écoute, l'entraide et la collaboration entre les participants.

Violences Sexistes et Sexuelles



Ce contenu est basé sur le kit de formation « Selma », un court-métrage pour prévenir des violences sexistes et sexuelles dans les accueils collectifs de mineurs. Les participants reviendront également sur la définition des VSS, afin de mieux comprendre la nature et les conséquences de ces agissements en toutes circonstances.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Clé USB

Jeux

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les notions de VSS (types) et les conséquences sur les victimes.
- Repérer et écouter (accueillir la parole).
- Signaler pour protéger.
- Prévenir les violences.

Animations diverses

Ce kit propose plusieurs animations pour introduire une notion ou amener au débat.



FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Photolangage

Débat mouvant

Cartes métiers

Violentomètre

TEMPS

30min à 1h par activité

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Stimuler l'expression sur les représentations concernant les genres.
- Reconnaître que tous les métiers peuvent être exercés par tous, indépendamment du genre.
- Identifier les différentes formes de violences.

Tous égaux, tous différents



Ce contenu permet de lutter contre les préjugés sur les personnes étrangères et de travailler le lexique autour du statut juridique de ces personnes. On retrouve également un jeu du pas en avant avec des situations données.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 12 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Jeux

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Identifier les principaux statuts juridiques des personnes étrangères (réfugié·e, demandeur·se d'asile, migrant·e, etc.).
- Comprendre le vocabulaire lié au séjour et aux droits des personnes étrangères.
- Reconnaître les différences entre préjugés, stéréotypes et discriminations.

Migrations 6-12 ans



Ce contenu permet de développer les connaissances des enfants sur les réalités migratoires et les aider à déconstruire les stéréotypes et préjugés relatifs aux personnes immigrées, exilées, réfugiées...

Ce contenu est composé de 10 activités.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

La Cimade et la ligue de l'enseignement

PUBLIC

Dès 6 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Plusieurs activités

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Permettre aux enfants de dépasser cette vision désincarnée des personnes étrangères

-Sensibiliser à l'existence d'identités plurielles

-Comprendre le déracinement, l'accueil, les causes du départ, les difficultés rencontrées, la séparation des familles, les conditions d'installation, les inégalités etc.

-Comprendre l'histoire et les causes des migrations

Un univers citoyen : questions de migrations

Questions de migrations

La mallette pédagogique pour comprendre la politique migratoire européenne

Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

Cofinancé par
l'Union européenne

Ce contenu est basé sur plusieurs modules : question de migrations ; l'espace Schengen ; la politique européenne d'asile ; qui décide en de la politique en matière d'asile ; les flux migratoires.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Erasmus +

PUBLIC

Dès 14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

5 kits pédagogiques

TEMPS

4h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la politique migratoire européenne.
- Ressentir l'impacts de la politique migratoire européenne sur la vie personnelle, étudiante, académique et professionnelle de chacun.
- Histoire, fonctionnement et crises passées de l'espace Schengen.
- Éclairage sur le droit d'asile en Europe.
- Analyse du processus de décision politique et juridique sur les politiques migratoires européennes.
- Flux migratoires et enjeux démographiques en Europe.

Migrations 14-18 ans



Ce kit contient plusieurs modules pour aborder la question des migrations avec différentes animations : Le jeu du pas en avant ; Cultionary ; Frise humaine des droits humains ; Photolangage.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

La Cimade

PUBLIC

Dès 14 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

4 activités

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Distinguer identité et appartenance, pour introduire ou relancer des échanges sur les discriminations et la xénophobie.

-Travailler sur la question des représentations et des préjugés que nous avons à propos des autres.

-Inscrire la lutte pour les droits dans l’histoire et recontextualiser ce qui pourrait sembler « acquis ».

-Réflexion sur les raisons qui poussent des personnes à quitter leur pays et leurs parcours.

Carte pour une terre solidaire

Une projection inversée qui questionne nos représentations. Renverser la situation peut nous amener à réfléchir sur notre propre perception du monde.



FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Terre solidaire

PUBLIC

Dès 16 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Carte 1 x 130 x 84,5 cm

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Questionner nos représentations

Migramundo



Migramundo est une animation permettant de développer l'esprit critique sur la thématique des migrations dans tous ses aspects.

Le jeu se joue en 6 équipes. Le but est de permettre à chaque enfant représenté sur le plateau de jeu d'effectuer son parcours de migration en entier.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès le cycle 3

DESRIPTIF TECHNIQUE

Jeu de plateau

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

- Favoriser la cohésion.
- Développer l'esprit critique.
- Apprendre le champ lexical de la migration
- Comprendre les réalités de la vie des personnes migrantes.

Le parcours d'un migrant



Le parcours d'un migrant est un jeu éducatif qui plonge les joueurs dans la peau d'une personne contrainte de migrer. Tout au long du jeu, ils rencontrent des situations, obstacles et choix liés à la migration : départ, voyage, démarches administratives, accueil, adaptation, etc. Selon leurs décisions ou la chance, les joueurs avancent plus ou moins facilement. Le but est de comprendre la complexité du parcours migratoire, d'encourager la réflexion sur les droits humains et de développer la solidarité et l'empathie.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

La Cimade

PUBLIC

Dès 10 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

- 1 plateau de jeu
- 1 carte du monde
- 10 fiches de parcours personnalisé
- 10 cartes Personnage
- 10 chevalets Personnage
- 12 cartes Médias
- 12 cartes Ecole
- 12 cartes Demande d'information
- 18 cartes Vie quotidienne
- 50 Cartes administratives

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Sensibiliser aux réalités et aux causes des migrations : Comprendre pourquoi certaines personnes quittent leur pays et les défis qu'elles rencontrent.
- Développer l'empathie et la solidarité : Se mettre à la place d'autrui pour mieux percevoir ses émotions, ses besoins et ses difficultés.
- Favoriser la réflexion citoyenne et interculturelle : Encourager le respect, la tolérance et la compréhension des différences dans un monde globalisé.

Animations diverses

Ce kit propose plusieurs animations pour introduire une notion ou amener au débat.



FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 14 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Photolangage

Répondre aux préjugés sur les migrations

Regards pluriels

Migrants chiffres

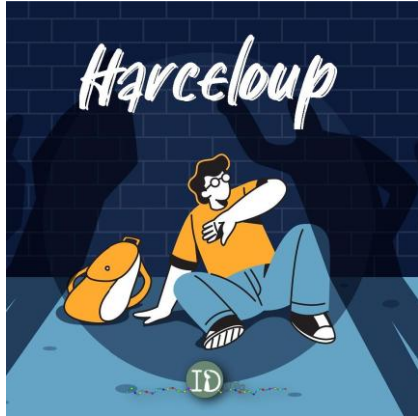
TEMPS

Selon les activités

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Exprimer ses représentations, émotions et opinions autour du thème des migrations.
- Identifier la diversité des regards portés sur les parcours migratoires.
- Favoriser l'écoute et le respect des points de vue des autres participants.

Harceloup



Harceloup est un jeu de mise en situation pour sensibiliser au harcèlement, une situation est proposée et grâce au jeu de rôle qui en découle chaque participant se met dans la peau d'une personne acteur d'un harcèlement. Un débat peut alors clôturer la séance.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

IDCREA

PUBLIC

Dès 12 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

24 cartes avec rôles

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Sensibilisation au harcèlement et à ses conséquences : Comprendre les impacts sur les victimes et les témoins.

-Développement de l'empathie : Se mettre dans la peau de différents acteurs pour mieux comprendre leurs perspectives.

-Réflexion critique et dialogue : Encourager les échanges et la discussion sur les comportements appropriés et les stratégies de prévention.

Harcèlement scolaire



Les joueurs piochent une carte, répondent ou réalisent l'action, puis discutent de la situation et de ses conséquences. Le jeu favorise la réflexion, l'échange et la sensibilisation de manière ludique et interactive.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ligue de l'enseignement de l'Aube

PUBLIC

Dès 12 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

44 cartes

1 dé

1 stylo

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Sensibilisation au harcèlement scolaire : Identifier les comportements de harcèlement et leurs conséquences.

-Développement de la réflexion et de la prise de décision : Réfléchir à des actions appropriées pour prévenir ou intervenir.

-Renforcement de l'empathie et du dialogue : Encourager l'écoute, la compréhension des victimes et la solidarité entre pairs.

Feelings le harcèlement



Feelings : harcèlement est une version du jeu *feelings* spécialement conçue pour aborder le thème du harcèlement à l'école. Les joueurs y découvrent des situations liées au harcèlement (moqueries, isolement, rumeurs, etc.) et choisissent l'émotion qu'ils ressentiraient dans ces contextes. Ils tentent ensuite de deviner ce qu'un autre joueur a ressenti. L'objectif n'est pas de gagner, mais de favoriser le dialogue, la compréhension des émotions et la prévention du harcèlement en développant l'empathie et le respect entre les participants.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

ACT IN GAMES

PUBLIC

Dès 8 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

110 cartes situations

18 cartes émotions

48 cartes vote

1 plateau

1 pion

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Reconnaissance et expression des émotions : Identifier et verbaliser ce que l'on ressent face à des situations de harcèlement.

-Développement de l'empathie et du respect : Comprendre les émotions des autres et apprendre à adopter des comportements bienveillants.

-Prévention du harcèlement : Favoriser le dialogue et la réflexion sur les relations entre pairs et la tolérance.

Feelings le jeu des émotions



Feelings : le jeu des émotions est un jeu de société coopératif qui aide à mieux comprendre et exprimer les émotions. Les joueurs sont confrontés à différentes situations (par exemple : « Ton ami ne t'invite pas à son anniversaire ») et doivent chacun choisir, parmi plusieurs émotions proposées, celle qu'ils ressentiraient dans ce cas. Ensuite, ils essaient de deviner quelle émotion un autre joueur a choisie. Le but n'est pas de gagner, mais d'échanger, d'écouter et de mieux se connaître. C'est un outil ludique souvent utilisé en famille, à l'école ou dans les groupes pour développer l'empathie et la communication émotionnelle.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

ACT IN GAMES

PUBLIC

Dès 8 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

156 cartes situations

48 cartes vote

18 cartes émotions

4 cartes score

1 plateau

1 pion

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Identifier et exprimer ses émotions : Reconnaître, nommer et exprimer ce que l'on ressent face à différentes situations.

-Développer l'empathie et la compréhension des autres : Se mettre à la place d'autrui et comprendre ses émotions.

-Renforcer la communication et la cohésion de groupe : Favoriser le dialogue, l'écoute et le respect mutuel dans un cadre bienveillant.

Carbonic



Carbonic est un jeu composé de 110 cartes, chacune présentant une activité (par exemple : prendre l'avion, manger un steak, faire du vélo, utiliser un ordinateur). Au verso de chaque carte est indiquée la quantité de CO₂ produite par cette activité. Les joueurs doivent comparer les cartes, classer les activités selon leur impact écologique ou répondre à des défis. Le but du jeu est de prendre conscience de l'empreinte carbone de nos actions quotidiennes et de réfléchir à des alternatives plus durables.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

L' ECLAP EDITION

PUBLIC

Dès 13 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

110 cartes

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Sensibiliser à l'impact environnemental des activités humaines : Comprendre la notion d'empreinte carbone et ses conséquences sur le climat.

-Développer la réflexion écologique et la responsabilité individuelle : Identifier des comportements plus respectueux de l'environnement.

-Favoriser la prise de conscience et le débat : Encourager les échanges et la recherche de solutions collectives pour réduire son impact écologique.

Bouge ta planète



Bouge ta planète est un jeu éducatif qui invite les joueurs à réfléchir aux gestes écologiques du quotidien pour protéger l’environnement. Chaque joueur doit relever des défis ou accomplir des missions liées à des thématiques comme la réduction des déchets, les économies d’eau et d’énergie, ou encore la protection de la biodiversité. À travers ces actions, les participants découvrent l’impact positif de leurs choix et apprennent à adopter des habitudes plus durables. Le jeu allie apprentissage, coopération et engagement citoyen.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Terre solidaire

PUBLIC

Dès 8 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

1 plateau • 264 jetons énergie renouvelable • 30 cartes objectifs • 125 cartes questions • 40 cartes événements • 18 cartes crayonnage • 2 jetons curseur • 1 dé

TEMPS

2h

OBJECTIFS PÉDADOGIQUES

-Sensibiliser à la protection de l’environnement : Comprendre l’importance des gestes quotidiens pour préserver la planète.

-Encourager la responsabilité écologique : Développer des comportements respectueux de l’environnement à l’école, à la maison et dans la société.

-Favoriser la coopération et l’engagement citoyen : Apprendre à agir ensemble pour un objectif commun de développement durable.

Terrabilis



Terrabilis : Le monde de demain est un jeu participatif qui sensibilise les joueurs aux grands enjeux du développement durable. Chaque joueur ou équipe prend des décisions ayant un impact sur différents domaines : climat, économie, énergie, société et environnement. Ces choix influencent directement l'évolution du monde dans le jeu. En expérimentant les conséquences positives ou négatives de leurs actions, les participants apprennent à réfléchir de manière collective et responsable. Le jeu combine réflexion, stratégie et coopération autour d'un objectif commun : construire un futur plus durable.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Ecofocus

PUBLIC

Dès 10 ans

De 2 à 4 joueurs

DESCRIPTIF TECHNIQUE

156 cartes situations

48 cartes vote

18 cartes émotions

4 cartes score

1 plateau

1 pion

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Sensibiliser aux enjeux du développement durable : Comprendre les liens entre écologie, économie et société.

-Développer la prise de décision responsable : Apprendre à mesurer les conséquences de ses choix sur l'environnement et les autres.

-Favoriser la coopération et la réflexion collective : Encourager le dialogue, la recherche de solutions et la co-construction d'un futur durable.

Jeu des 7 familles



Le jeu de 7 familles "Mes bons gestes pour la planète" est une version éducative du célèbre jeu de 7 familles. Les familles représentent chacune un thème écologique : l'eau, les énergies renouvelables, le tri/recyclage, les transports, la consommation, le travail/l'école et la nature. Les joueurs doivent reconstituer les familles en posant des questions et en échangeant des cartes. Chaque carte illustre un geste éco-responsable ou une bonne pratique pour protéger la planète. Le jeu permet d'apprendre en s'amusant à travers des échanges dynamiques et une approche visuelle et concrète de l'écologie.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Eqwergy

PUBLIC

De 6 à 18 ans

DESRIPTIF TECHNIQUE

Cartes

TEMPS

1h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

-Sensibiliser aux éco-gestes du quotidien : Apprendre les bons réflexes pour économiser les ressources et réduire les déchets.

-Développer la responsabilité environnementale : Comprendre l'importance de ses actions pour préserver la planète.

-Apprendre en jouant et coopérant : Renforcer la mémoire, l'expression orale et la coopération entre les joueurs autour d'un objectif commun.

La fresque du climat



La Fresque du Climat permet à chacun·e de comprendre le fonctionnement, l'ampleur et la complexité des enjeux liés aux changements climatiques afin de se les approprier et d'agir.

FICHE TECHNIQUE

CONCEPTION

Fresque du climat

PUBLIC

Dès 15 ans

DESCRIPTIF TECHNIQUE

Cartes adultes

Cartes enfants

TEMPS

3h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Accélérer la compréhension des enjeux climatiques au niveau mondial
- Comprendre le principe du dérèglement climatique
- Mettre en corrélation les évènements

CONTACT

Margaux FANGEAT-LEBEL
Déléguée Vie Associative et Éducation

15 avenue d'Échenilly
10120 Saint-André-les-Vergers

vieassociative@laligue10.org

03 25 82 68 68

07 72 00 80 76