

Jeu éducatif - Sur le chemin de l'école au Liberia

Sujet	L'éducation au Liberia (Afrique de l'Ouest)
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Avoir un aperçu d'une journée d'école typique dans un pays en développement et mieux la comprendre ➔ Prendre conscience de la difficulté de la mise en œuvre du droit à l'éducation, pas seulement du point de vue de l'accès, mais aussi du contenu (qualité)
Groupe cible/âge	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Élèves de l'enseignement primaire (cycles 3 et 4) ➔ Élèves de l'enseignement secondaire (6e-5e et 8e jusque 9e) ➔ Ce jeu peut aussi être adapté pour d'autres groupes cibles, une classe de 7e par exemple; dans ce cas, il suffit de retirer la carte 27 du tas de cartes ou de la remplacer par une autre (car elle porte sur la grammaire anglaise).
Durée	50 minutes: 10 minutes de préparation, 20-30 minutes de jeu + 10 minutes de discussion après le jeu
Matériel	<p>Ce jeu éducatif, auquel peuvent participer jusqu'à 4 joueurs, est une combinaison des Petits chevaux, de Serpents et échelles et du Monopoly. Il se compose de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ 1 guide d'instructions ➔ 1 plateau de jeu ➔ 1 dé par groupe ➔ 4 pions par groupe ➔ 1 pile de cartes par groupe (il existe 2 sets de cartes, un pour l'enseignement primaire et un pour le secondaire) ➔ 1 set de pièces de monnaie (L-Dollars) <p><i>La mallette de jeu peut être empruntée auprès de SOS Villages d'Enfants Monde ainsi qu'auprès du CITIM.</i></p>
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Le jeu se révélera plus intéressant si les élèves se sont au préalable renseignés sur le Liberia (sa géographie, son histoire, sa culture) et sur la situation des droits de l'enfant dans le pays. Le site internet d'Humanium peut s'avérer particulièrement utile à cet égard: http://www.humanium.org/fr/liberia/ ➔ La mallette de jeu peut être empruntée auprès de SOS Villages d'Enfants Monde ainsi qu'auprès du CITIM. ➔ Avant le début du jeu, nous vous invitons à distribuer à chaque groupe une copie de la carte politique de l'Afrique, par exemple: http://fr.mapsofworld.com/africa-political-map.html. ➔ Diviser la classe en groupes de 4 et les répartir sur 4 grandes tables. ➔ Chaque groupe reçoit une version du jeu se composant d'un guide d'instructions, d'un plateau de jeu, d'un dé, de 4 pions, d'un jeu de cartes ainsi que d'un set de pièces de monnaie (L-Dollars).

4.2 - Droit à l'éducation

<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chaque groupe désigne un banquier. 2. Le banquier distribue 200 L-Dollars à chaque joueur avant le début de la partie. 3. Chaque joueur lance le dé une fois; il reçoit 200 L-Dollars supplémentaires pour chaque chiffre (par exemple s'il obtient un 4, il recevra 800 L-Dollars supplémentaires). 4. Le joueur ayant le plus d'argent commence le jeu. Il/elle lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondantes. 5. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. 6. Aucune action n'a lieu sur les cases jaunes. 7. Les cases vertes sont des cases d'action. Quand un joueur atterrit sur une case verte, le banquier lui lit la carte du jeu correspondante. 8. Le jeu dure entre 20 et 30 minutes (sans préparation), il peut être clôturé après ce laps de temps ou se poursuivre jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint la dernière case.
<p>Réflexion/ Actions secondaires</p>	<p>Discussion avec la classe à l'aide des questions suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Qu'as-tu gagné à la fin de la journée d'école (journée entière de cours)? ➔ Y a-t-il eu des moments difficiles? Était-ce compliqué de te rendre à l'école? ➔ Comment t'es-tu senti pendant le jeu? ➔ Y a-t-il quelque chose qui t'a choqué ou surpris? ➔ Dans quelle mesure cette journée d'école était-elle différente de la tienne?
<p>Contact</p>	<p>Eva-Maria Schmid - SOS Villages d'Enfants Monde 3, rue Fort Bourbon, L-1249 Luxembourg, Tél.: 49043032 evamaria.schmid@sosve.lu - www.sosve.lu</p>

