6-INCLUSION SOCIALE : PAUVRETE

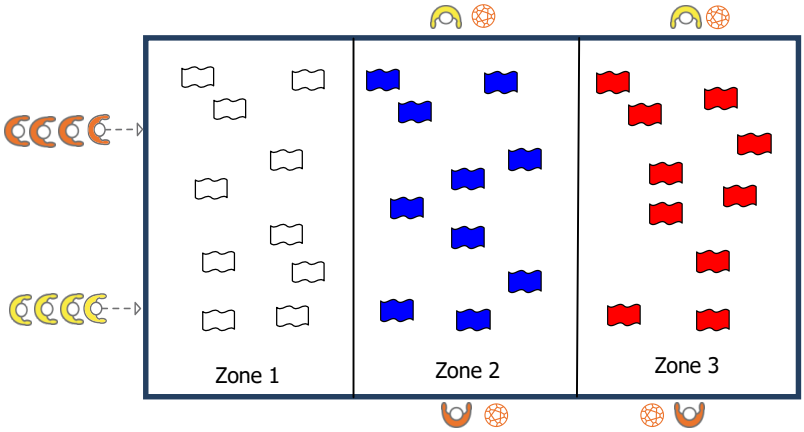
OBJECTIF : Faire comprendre aux enfants que le choix de l'école est primordial. C'est une course de relais entre deux équipes pour ramener le maximum d'objets dans son camp.

Âge : 6-12 ans
Durée : 45 min
Activité : course de relais

S'ORGANISER

Terrain = 25 x 15 m

- 2 équipes de 10 joueurs
- 12 plots (pour délimiter le terrain)
- 30 foulards (3 couleurs)
- 2 ballons en mousse (Jeu avec thème)
- 20 chasubles de 2 couleurs



Attention : représentation jeu avec thème – Phase 3

JEU SANS THÈME

CONSIGNES

10'

C'est une course de relais : les joueurs de chaque équipe se mettent en file indienne, derrière la ligne de départ. Au signal de l'animateur, le premier joueur de chaque équipe court, ramasse un foulard, et le ramène dans son camp. Le joueur suivant n'a le droit de partir uniquement lorsque le premier joueur lui tape dans la main. L'équipe gagnante est la première à ramasser 10 foulards.

RÈGLES

- Respecter la ligne de départ.
- Interdiction de partir avant que son coéquipier ne lui ait tapé dans la main.
- Interdiction de ramasser plus d'un objet à la fois.
- Ne pas déranger les joueurs de l'équipe adverse et éviter les chocs (ne pas se télescoper).

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** Raccourcir la zone de course. Constituez 4 équipes de 5 joueurs et proposer un relais par enfant (moins d'aller-retour pour les enfants).
- **Pour les 10-12 ans :** Varier les départs (assis, couché, de dos).

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

25'

Sur la même base du jeu précédent, on joue 3 phases avec des symboles différents. Le jeu avec thème étant composé de plusieurs phases, il sera important de prendre deux minutes entre chaque phase pour faire un point avec les enfants sur les symboles utilisés, avant de passer à la phase suivante.

Phase 1 : Pour la première manche, on insère des symboles qui représentent les différentes tâches que les enfants burundais en situation de pauvreté doivent accomplir :

- Les foulards **blancs** représentent les **travaux ménagers** (trier le riz, nettoyer la maison),
- Les foulards **bleus** représentent les **travaux générateurs de revenus** (fabrication de briques, vente de marchandises),
- Les foulards **rouges** représentent les **devoirs scolaires** (apprendre les mathématiques, la lecture).

Les enfants doivent choisir les foulards selon la valeur qu'ils donnent à ces symboles. Ils courent un-à-un et ramènent un foulard à la fois dans leur camp, comme dans le jeu précédent.

L'équipe gagnante est celle qui ramène en premier 10 foulards de 2 couleurs différentes (5*2 couleurs).

Phase 2 : Pour cette deuxième manche, on change les symboles :

- Les foulards **blancs** représentent la **nourriture**,
- Les foulards **bleus** représentent les **habits, l'uniforme scolaire**,
- Les foulards **rouges** représentent les **fournitures scolaires**.

Les joueurs doivent désormais choisir les foulards selon la valeur qu'ils accordent à ces symboles. Pour gagner la deuxième manche, l'équipe gagnante est celle qui ramène en premier, dans son camp, 10 foulards de deux couleurs (5*2 couleurs).

Phase 3 : Pour la dernière manche, les zones ont des significations différentes :

- La **zone 1** représente le **1ère cycle** de l'école et le foulard qui s'y trouve vaut **1 point,**
- La **zone 2** représente le **2ème cycle** de l'école et le foulard qui s'y trouve vaut **2 points,**
- La **zone 3** représente le **3ème cycle** de l'école et le foulard qui s'y trouve vaut **3 points**.

Deux joueurs de chaque équipe deviennent des perturbateurs : ils ont chacun un ballon, qui représente les moqueries, la persécution à l'école, poussant les enfants pauvres à abandonner l'école. Ils sont placés à l'extérieur des zones 2 et 3 (voir schéma). Un joueur qui prend un foulard dans la zone 1 ne peut donc pas être touché. Attention, les perturbateurs de chaque zone n'ont le droit d'attaquer le joueur que lorsqu'il est dans leur zone : ils doivent donc viser le joueur (bas du corps), avant qu'il ne ramasse le foulard : une fois que le joueur a le foulard, il est intouchable. Lorsqu'un des joueurs est touché, il dépose le foulard et revient dans son camp pour recommencer.

L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points, après avoir ramené 10 foulards.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :**
  - Retirer la phase 2 si les enfants commencent à fatiguer
  - Phase 3 : Pour faciliter le passage des enfants en difficulté, éloigner les perturbateurs pour leurs faciliter le passage.

DEBAT

QUESTIONS

1 Dans la première phase du jeu avec thème, vous avez dû choisir entre différents travaux (ménage, travail, école) : comment avez-vous fait ce choix ?

2 Ensuite, vous avez dû choisir entre différents achats (nourriture, habits, fournitures scolaires). Quel est celui à favoriser pour continuer d'aller à l'école d'après vous ?

3

4 Enfin, dans la troisième phase, de nouvelles contraintes (ballon = moqueries) rendaient difficile d'aller jusqu'aux zones 2 et 3 (cycles 2 et 3 de l'école). Pourquoi les moqueries peuvent entraîner l'abandon scolaire chez un enfant en situation de précarité ?

BILAN

10'

1 Nous avons privilégié les devoirs scolaires aux autres travaux car c'est important d'aller à l'école pour apprendre. La place de l'enfant est à l'école, quelle que soit la situation financière de sa famille. S'il y a des travaux ménagers à faire, il faut se répartir les tâches dans la famille pour que les enfants puissent malgré tout aller à l'école.

2 Les trois symboles sont importants pour les enfants, quelle que soit sa situation. Pouvoir manger et être habillé pour aller à l'école est très important, tout comme avoir des fournitures scolaires. Si ce n'est pas le cas, les amis et la famille peuvent toujours les aider à en avoir pour aller à l'école malgré tout dans de bonnes conditions.

3 Si on est touché ou si on a peur d'être touché, on peut perdre la motivation et abandonner, ne pas aller jusqu'aux zones 2 et 3. C'est la même chose à l'école : si des enfants se moquent de l'apparence d'un enfant pauvre tout le temps, il va être blessé et il a plus de chances d'abandonner avant le cycle 2 ou 3. Le jeu insistait sur la persévérance, recommencer jusqu'à réussir à avoir un foulard.

MESSAGES CLÉS

- La place des enfants en situation de pauvreté est à l'école comme pour tous les autres enfants.
- Ils doivent toujours avoir à l'esprit que l'école reste la clé principale pour se développer, apprendre de soi et des autres, et construire sa personnalité.