

1



L'Education change le monde



Voreppe

Une ville partagée par tous

Semaine

enfance



Jeunesse

DEPART DU JEU

« L'eau ici et là-bas »

2

**Tu viens jouer
au jeu de l'oie
Aide et Action**

Bravo !

Rejoue !



3

**Comme Sofia
et sa Maman,
va chercher de
l'eau au puits
et reviens en
portant le
bidon sur ta tête**



Tu te rends au stand 3

Si tu as réussi, bravo ! Va en 6 !

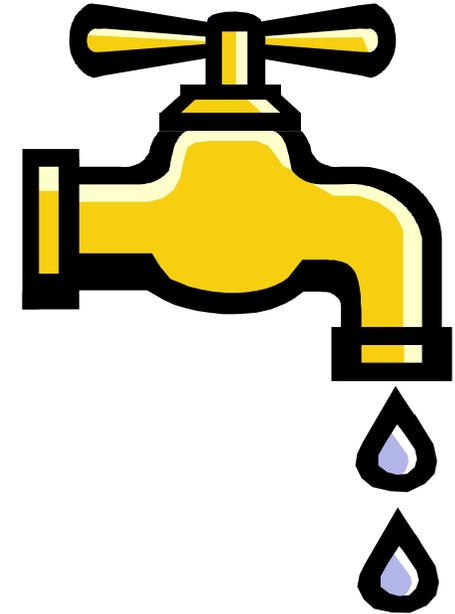
4

Trouve le nom de 3 pays d'Afrique dans lesquels Aide et Action intervient



LES PAYS D'INTERVENTION DE AIDE ET ACTION

5



L'eau du marigot est

L'eau du robinet est

Complète les phrases avec les bons mots :

Stagnante, trouble, limpide, potable, polluée, courante

Tu as tout juste, avance d'une case !

Tu as faux , recule d'une case !

6

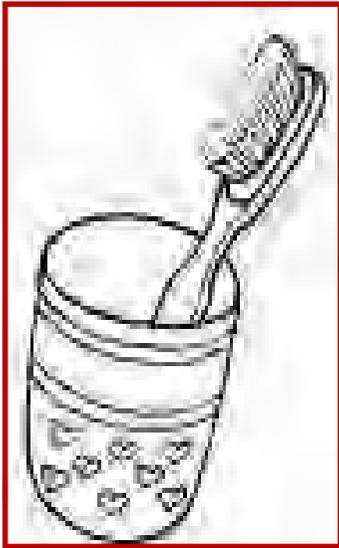
LE SAVIEZ-VOUS?

Au Niger, comme dans beaucoup de pays en Afrique et dans le monde, il n'y a pas toujours



de robinet dans la maison, il faut aller chercher l'eau au puits qui est souvent loin du village. Ce sont les filles et les femmes qui font ce travail pénible qui leur fait perdre du temps

7



**Tu laisses couler l'eau du robinet
quand tu te laves les dents.**

Tu gaspilles de l'eau !

Retourne en 1 !

Mais tu peux changer tes habitudes !

***Comment pourrais-tu faire pour gaspiller moins
d'eau ?***

***Si tu as juste, pour t'encourager, tu peux rester
sur cette case !***

8

**Connais-tu le
nom de 3 rivières
ou 3 fleuves de
France ?**

Bonne réponse !

Avance en 11

Mauvaise réponse !

Reste ici



9

**Tu utilises le
moins
d'eau possible
pour
laver la vaisselle.**

Bravo !

Va en 15.



10



**Les animaux s'approchent trop près du puits.
Siffle le plus fort possible pour les éloigner.
*Rends-toi au panneau 10 et rapporte
l'information***

11

Comme Aïcha, va chercher le bois pour faire le feu de la cuisine et reviens en portant le fagot sur ta tête

Tu te rends au stand 11

Si tu réussis, tu avances à la case 15



12



**Tu jettes des
ordures dans
la rivière.**

Halte, tu pollues !

Retourne en 10.

13

Trouve le panneau d'information 13, lis et viens me dire combien d'enfants dans le monde n'ont pas la chance d'aller à l'école primaire



Bravo ! Tu gagnes un autocollant de l'association Aide et Action, qui travaille pour que plus d'enfants puissent aller à l'école

14

**Que signifie le mot
« Analphabète »?**

*Si tu ne sais pas cherche
dans le dictionnaire qui se
trouve vers le panneau 13*



Bravo ! Tu gagnes un marque-page Aide et Action

15



Comme ce jeune homme, joue au cerceau avec un pneu de récupération.

***Tu te rends au Stand 15 pour prendre le matériel et t'entraîner
BON COURAGE !***

16



**Sur les bords du fleuve Niger,
tu rencontres un gros crocodile.
Pour l'éviter,
retourne à la case 14.**

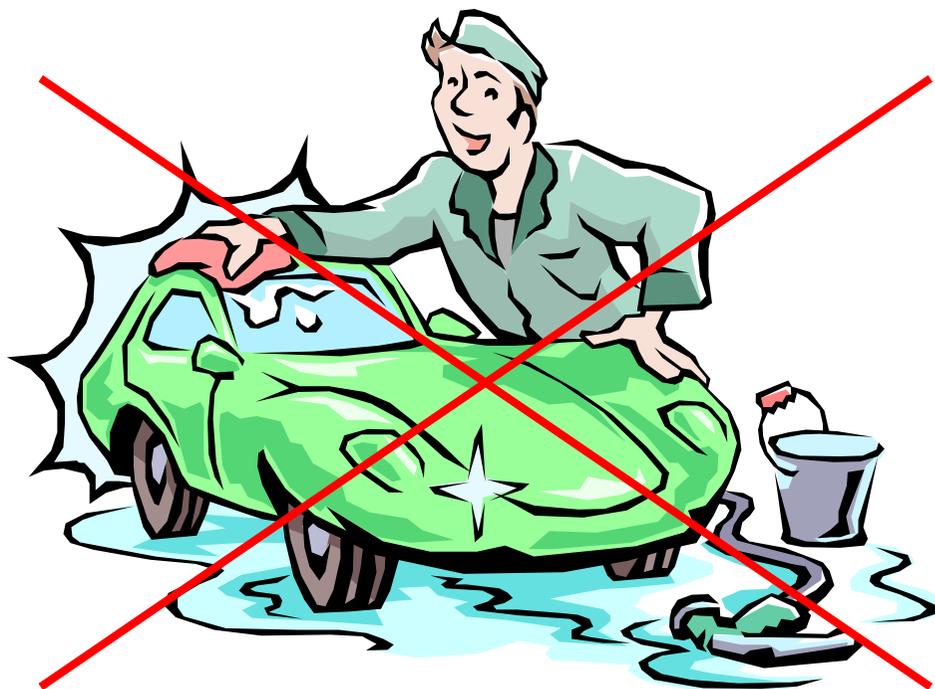
17



Sur le panneau d'information 17, trouve trois problèmes qui empêchent de nombreuses petites filles africaines d'aller à l'école.

Si tu proposes des solutions à ces problèmes, avance à la case 22

18



C'est la sécheresse, il faut absolument économiser l'eau ! Tu as convaincu tes parents qu'ils ne doivent pas laver leur voiture.

Félicitations ! Va en 20.

19



Quel est le nom de ce jeu africain ?

Tu peux te rendre au panneau d'information 19

20

Suis l'exemple de Fatiha et Djamila, lave-toi les mains sans utiliser trop d'eau, et en faisant attention de ne pas salir l'eau du seau !



Pour cela rends-toi au stand 20

21



Tanya part à la rivière pour laver la vaisselle.

Comment doit-elle faire pour ne pas polluer l'eau de la rivière ?

Si tu as la bonne réponse avance à la case 25

22



Depuis qu'il y a l'eau dans son école, Kita se lave toujours les mains avant le repas. Le fais-tu aussi ?

Bravo ! Rejoue !

23

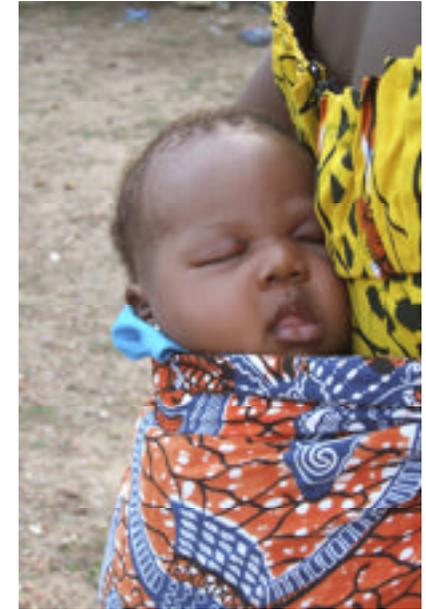
Que se passe-t-il pendant la mousson africaine?

Si tu ne sais pas rends toi au panneau d'information 23



24

Les femmes et les filles africaines portent les bébés dans leur dos ce qui leur permet d'assurer les tâches ménagères, les travaux des champs, leurs activités professionnelles, tout en gardant le bébé



Rends toi au stand 24, si tu réussis tu avances d'une case

25



Il fait très chaud. Tu n'as pas assez bu. Va boire un verre d'eau potable au stand 3

26



**Quel est le nom de cet objet ?
A quoi sert-il ?**

***Tu le sais, bravo !
Avance d'une case***

27

Chaque jour, chaque habitant de la Terre a besoin d'eau. Cite 4 utilisations courantes de l'eau.

Bravo !

Avance à la case 30 !



28



**C'est la saison sèche en Afrique.
Il n'y a plus d'eau dans les puits.**

Retourne en 23.

29



Bravo ! Tu es bientôt arrivé.

Fête cet évènement en jouant des maracas

30



 Aide et Action

L'Education change le monde

ARRIVEE

Bravo !

Aide et Action, et la municipalité vous invitent à participer au lâcher de ballons. Vous avez joué chacun pour vous, c'est tous ensemble que nous lâcherons les ballons avec vos messages sur les étiquettes accrochées aux ballons

Stand 3



Comme Sofia et sa Maman, tire de l'eau au puits et va jusqu'au plateau de jeu en portant le bidon sur ta tête

Stand 10



Dans certains programmes, on met en place des puits séparés pour les hommes et les animaux afin d'éviter la pollution de l'eau

qui est bue par les hommes, ce qui contribue à diminuer les maladies

Stand 11

Tu ramasses du bois, tu fais un fagot et tu marches jusqu'à l'animateur en portant le fagot sur ta tête.



Panneau 13



Aujourd'hui encore, près de 75 millions d'enfants n'ont pas accès à l'éducation, 215 millions, âgés de 5 à 15 ans travaillent pour vivre ou plutôt pour survivre, plus de 800 millions d'enfants sont en situation d'échec scolaire. Privés d'éducation primaire et de ses apprentissages fondamentaux (lire, écrire, compter...), ces enfants n'ont pas de perspective d'avenir et rejoindront les rangs des 800 millions d'analphabètes dans le monde.

Il y a 10 ans ils étaient 120 millions d'enfants à ne pas aller à l'école. Les choses s'améliorent, mais pas assez vite ! Toi aussi tu peux faire quelque chose pour améliorer la situation plus rapidement.

Stand 15

**A vous de jouer
Courage !**



Panneau 17

LES PROBLEMES DE SCOLARISATION DES FILLES EN AFRIQUE

- ◆ **Elles aident les mamans pour les tâches ménagères : corvée d'eau, cuisine, lessive, ramassage du bois, piler le mil ...**
- ◆ **Elles gardent les petits frères et sœurs**
- ◆ **L'école est éloignée de leur maison, les parents ne les laissent pas partir seules de la maison**
- ◆ **L'enseignant est très souvent un homme, il ne prête pas assez d'attention aux petites filles**
- ◆ **Les petites filles peu nombreuses à l'école subissent des affronts, parfois des violences**
- ◆ **Les petites filles sont mariées tôt, elles partent dans la famille de leur mari, les parents ne jugent pas utile qu'elles aillent à l'école**



Mais il existe des solutions, AIDE ET ACTION avec ses partenaires travaillent pour faire respecter le droit à l'éducation pour tous

Panneau 19

Le jeu d'Awalé



Historique

Le jeu d'Awalé est, parmi les jeux de stratégie connus, l'un des plus anciens. On trouve trace chez les Egyptiens de l'Ancienne Egypte d'un jeu appelé senet (jeu de parcours à plusieurs rangées) qui ressemble à l'Awalé mais n'en est pas l'ancêtre. L'origine véritable du jeu se situerait vers le Ve-VIe siècle de notre ère. Le plus ancien jeu d'Awélé connu est un mancala Ethiopien du VIIe siècle. Le jeu s'est peu à peu diffusé au Moyen-Orient ainsi que sur tout le continent Africain. L'Awalé est un "jeu de planche". Il se joue avec une planche de bois creusée de trous et des graines. De nos jours, l'Awalé se rencontre dans toutes les régions de l'Afrique.

Les règles de l'Awalé.

Les règles de l'Awalé sont simples et le jeu est vraiment très facile à apprendre. Par contre, les stratégies à mettre en oeuvre pour vaincre sont redoutables ! Les règles varient d'une région à l'autre, et parfois même d'un village à l'autre... Si les règles de l'Awalé sont très diverses (et c'est ce qui fait l'intérêt incontestable de ce jeu !), voici les règles de l'Awalé commun :

Règle 1 : But du jeu Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.

Règle 2 : Le terrain de jeu Le terrain de jeu est divisé en deux territoires de 6 trous chacun. Votre territoire est en bas, c'est le territoire Sud; celui de votre adversaire est au dessus, c'est le territoire Nord. Au départ dans les douze trous sont réparties 48 graines (4 par trou).

Règle 3 : Le tour de jeu. Chaque joueur joue à son tour, celui qui joue en premier est tiré au hasard. Le joueur va prendre l'ensemble des graines présentes dans l'un des trous de son territoire et les distribuer, une par trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Règle 4 : Capture Si la dernière graine semée tombe dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont sorties du jeu. (Le trou est alors laissé vide)

Règle 5: Capture multiple Lorsqu'un joueur s'empare de deux ou trois graines, si la case précédente contient également deux ou trois graines, elle sont capturées aussi, et ainsi de suite.

Stand 20

Le lavage des mains

Il est important pour éviter les maladies, de bien se laver les mains, mais il faut apprendre à le faire sans consommer trop d'eau



Stand 24

Comme les filles et les femmes africaines tu vas piler le mil (céréale produite et consommée en Afrique de l'ouest) avec un bébé dans ton dos

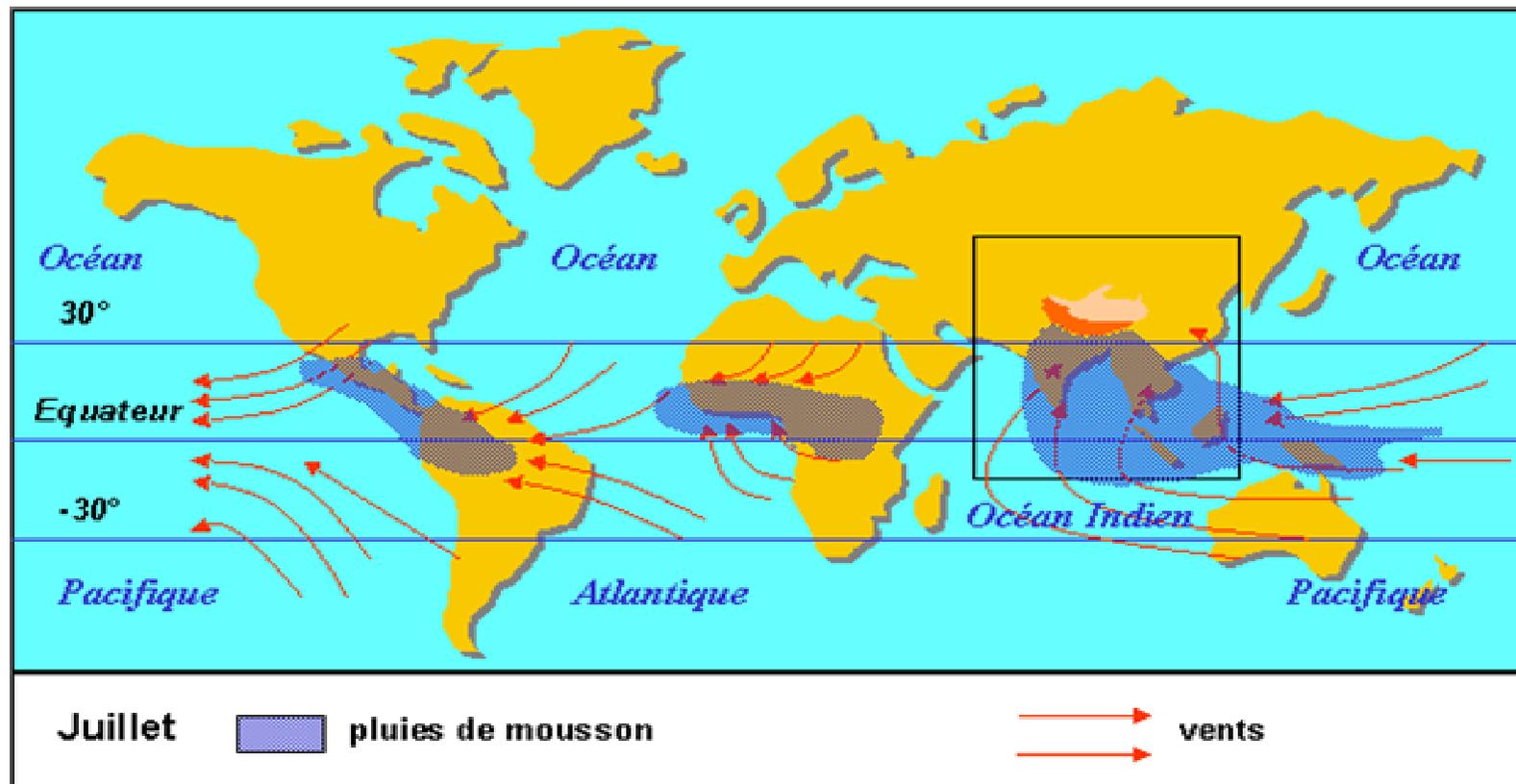


Plant de mil

Bon courage, c'est fatigant !

Panneau 23

« Mousson » de l'arabe « mausim » signifie « saison » d'où la définition : la mousson est la saison des pluies dans les zones tropicales, l'intensité maximum se situant au mois de juillet



1



L'Education change le monde



DEPART DU JEU

« L'eau ici et là-bas »

30



L'Education change le monde

ARRIVEE

BRAVO !