



Fédération de
Seine-Saint-Denis

Jeux à disposition des centres sociaux

Distinct'Go

Ce jeu destiné aux adolescents dès 12 ans permet d'aborder les sujets de société qui les interrogent particulièrement : la laïcité, la parole et la place des jeunes dans la société, l'école, les inégalités, les valeurs, les amis etc. Distinct'Go ouvre des espaces de dialogue, d'expression et d'argumentation et permet d'aborder de manière vivante et ludique les stéréotypes et les attitudes discriminatoires.

Distinct'Go ! a été réalisé sous la direction du CLP, avec la collaboration de l'ASS-FAM, du Club Léo Lagrange de Bonneuil-sur-Marne, de la Plateforme départementale contre les discriminations de Côte d'Or, du CESAM, de la société Valorémis et grâce au concours du Conseil Régional d'Ile-de-France.



Save the City



Save the City est un jeu de coopération tout public (à partir de 8/10 ans) centré sur la thématique des discriminations. Il a été créé par un groupe de jeunes de Montmagny (95), avec l'accompagnement de 3 associations d'éducation populaire : la ligue de l'enseignement du Val d'Oise, La Case et Atout Jeux. L'objectif : lutter en équipe contre les discriminations qui rendent impossible un dialogue serein entre les citoyens de la ville. A cette fin, il faut accompagner les associations dans leur lutte d'aide aux victimes de discriminations autour de quatre enjeux de la vie quotidienne : l'accès au logement, aux loisirs, à l'emploi et à l'éducation.

Chemins des Parents, des parents échangent et imaginent ensemble...

Élaboré par la fédération nationale des écoles des parents et des éducateurs (FNEPE), le jeu Chemin de Parents est un outil original de médiation pour aider les parents à parler de leur conception de l'éducation, du rapport aux enfants et aux adolescents, de la vie de famille, des réponses éducatives... Conçu comme un outil ludique d'explicitation, il peut être utilisé comme support à des débats approfondis et pertinents dans le cadre de vos animations : groupes d'échanges, de paroles, cafés des parents ou autre animation collective.

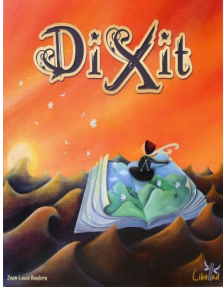




Fédération de
Seine-Saint-Denis

Jeux fédéraux à disposition des centres sociaux

Dixit



Le jeu est composé de 84 cartes illustrées et sans texte, toutes strictement différentes. A partir des cartes imagées, le principe du jeu est de faire deviner un concept à vos adversaires en veillant à donner un indice qui ne soit ni trop complexe, ni trop simple. La jouissance du jeu ne vient pas de la mécanique en soi, mais la poésie qui s'en dégage. Chaque illustration (et il y en a un paquet) est un régal, et ouvre la porte à l'imagination à qui veut bien se laisser rêver. Il faut quelques tours de jeu pour s'imprégner du jeu et annoncer des propositions suggestives qui ne soient pas triviales. C'est l'occasion de discussions, de rires, que ce soit entre adultes ou en famille, avec les enfants. Les enfants peuvent surprendre par leur imagination débridée, qui ne colle pas toujours aux adultes un peu plus cartésiens. Comme dans tout bon jeu de communication, les scores deviennent rapidement secondaires une fois que le principe du jeu est assimilé. Ils sont surpassés par le plaisir de l'interaction que le jeu suscite.

Handipapak

Ce jeu de l'oie est un support de médiation permettant d'aborder tous les préjugés et stéréotypes aux situations de handicap.

Le joueur doit se positionner par rapport à une affirmation ou l'expliquer. Pour avancer son pion le joueur doit avoir l'approbation de la majorité des autres joueurs. Cet outil ludique est propice au débat et à l'information, à la lutte contre les préjugés et les représentations.



Discriminations le Jeu de loi