

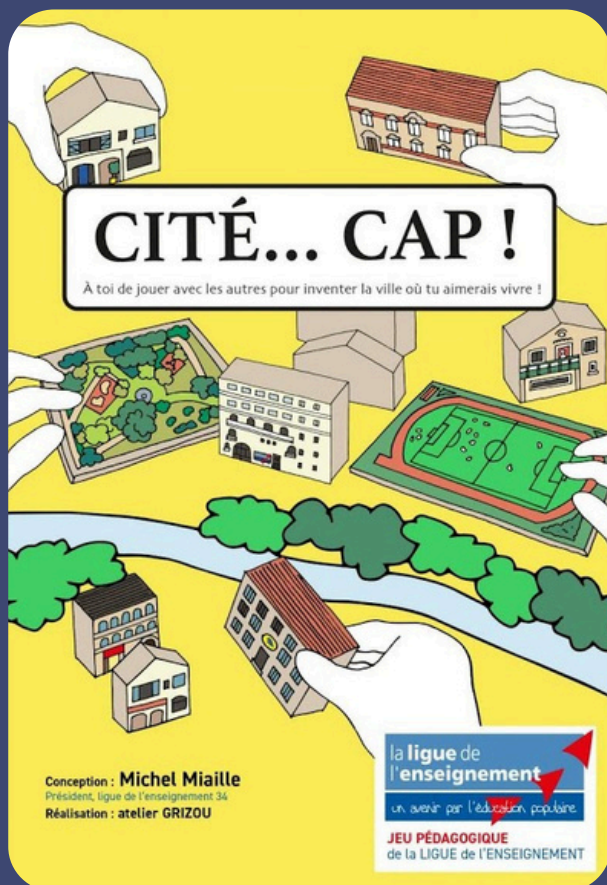
# Cite CAP



FÉDÉRATION SARTHE

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



Jeu avec tapis représentant un terrain d'une ville en friche, l'objectif est de placer des pièces de bois représentant des infrastructures.

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 ?

Ce jeu permet d'amener à des confrontations de points de vue, des discussions, des débats et des actions collectives pour construire son esprit critique et le vivre ensemble pour un cadre de vie apaisée et idéal favorisant la rencontre et le pouvoir d'agir ensemble.

# Laique Cité



FÉDÉRATION SARTHE

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



Destiné aux enfants de 8 à 15 ans, mais adapté à tous les publics notamment les adultes, ce jeu permet de parler de la laïcité, de la citoyenneté, de l'égalité homme/femme, du droit à l'éducation.

Le but du jeu est d'atteindre la Marianne au centre du plateau en ayant répondu à des séries de questions divisées en 6 catégories : Histoire - Définitions - Vrai/Faux - A,B,C - Dessine, mime, chante.

Parles les questions ou actions proposées par les cartes : Qu'est ce qu la tolérance ? Qu'est ce qu'un citoyen ? Mime une action de discrimination. La France est une république qui respecte toutes les croyances : vrai ou faux ? L'occasion d'échanger et de débattre tout en s'amusant.

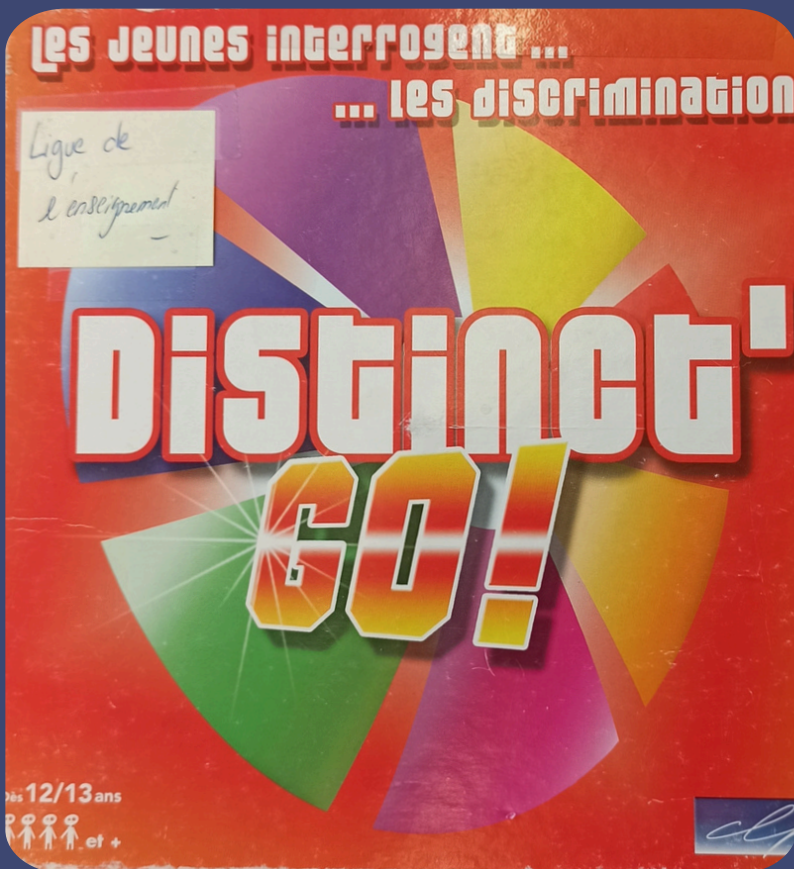
**Distinct'Go**



**FÉDÉRATION SARTHE**

la ligue de  
l'enseignement

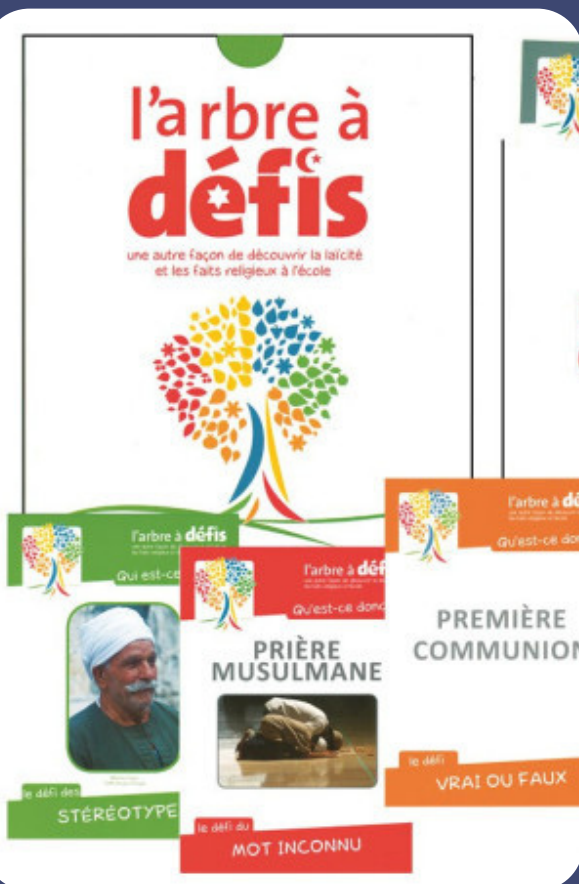
un avenir par l'éducation populaire



Le jeu permet aux jeunes d'aborder les questions de société qui les interrogent particulièrement : la laïcité, la parole et la place des jeunes dans la société, l'école, les valeurs, les appartenances, les amis...

Outil de 'détricotage' des représentations et des préjugés, il invite chaque joueur·euse à interroger son rapport à l'autre, à la fois identique et différent, sur ses tendances à s'enfermer soi-même dans un groupe d'appartenance réel ou supposé.

# L'arbre à défis



Ce jeu de société, outil ludo-éducatif, s'adresse en priorité aux enseignants de primaire et aux éducateurs (parents, intervenants, animateurs...)

Il permet d'aborder les thématiques religieuses à partir de questions traitant du quotidien de l'enfant et du jeune, tout en incluant le cadre laïque que les préjugés et stéréotypes.

Le jeu décline quatre types de défis :

- Le défi des définitions
- Le défi vrai ou faux
- Le défi du mot inconnu
- Le défi des star



**Qui es-tu ?**



**Destiné aux enfants de 6 à 10 ans, ce jeu de plateau favorise l'interconnaissance et l'estime de soi. Il permet de rompre l'exclusion et contribue à des échanges entre les joueurs.**

**Le but étant de mieux se connaître, pour mieux s'apprécier, se trouver des points communs pour vivre ensemble en harmonie.**

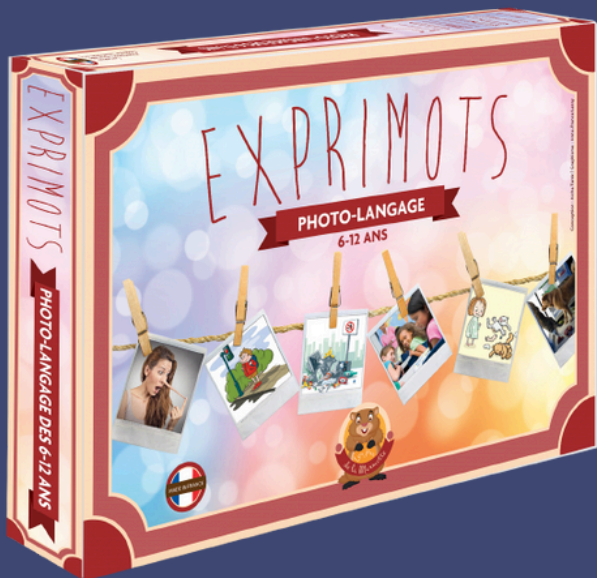
**Tous idem**



**Ce jeu de plateau permet d'aborder d'une manière ludique les questions liées au vivre ensemble : la gestion des conflits, l'acceptation des différences, l'affirmation individuelle et la confiance en soi.**

**Les enfants apprennent à communiquer, à exprimer leurs besoins, leurs sentiments, mais également le civisme et la citoyenneté. Il s'utilise en famille, en milieu scolaire et périscolaire.**

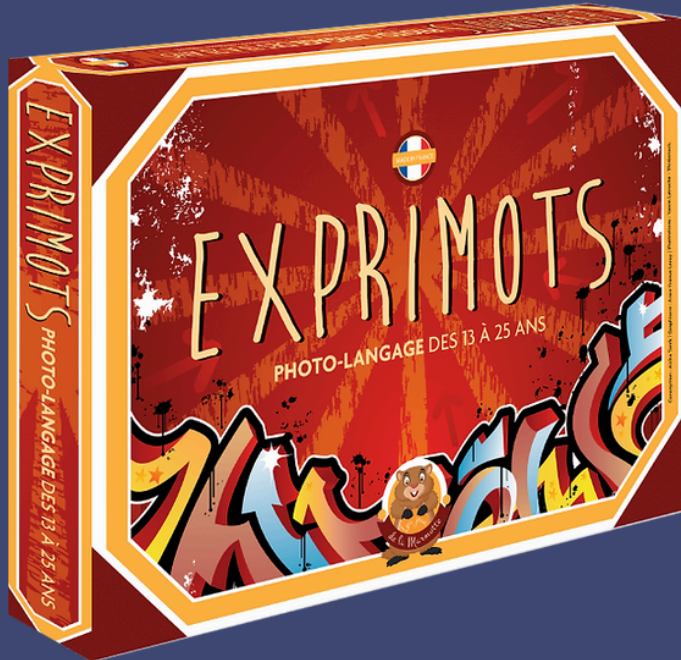
# Exprimots (6-12 ans)



Ce jeu basé sur la méthode du Photolangage s'articule autour de 46 cartes image/affirmation recouvrant 4 grandes thématiques : civisme, santé, droits et devoirs, sécurité. Le jeu vise à faciliter la prise de parole des enfants sur les thématiques signalées ci-dessus.

Il a pour objectif de favoriser la prise de parole des jeunes sur différentes thématiques, de faciliter l'échange et l'animation, de créer une dynamique de groupe.

**Exprimots  
(13 - 25  
ans)**



**Jeu de photo-langage permettant d'aborder avec les 13/25 ans différentes thématiques comme le civisme, la sexualité, la violence, les addictions, la citoyenneté ou encore les relations garçons/filles.**

**Il a pour objectifs de favoriser la prise de parole des jeunes sur différentes thématiques, de faciliter l'échange et l'animation, de créer une dynamique de groupe.**



# Planete en jeux



## PLANÈTE EN JEUX

Kit pédagogique  
sur l'empreinte écologique



[www.planeteenjeux.com](http://www.planeteenjeux.com)

la ligue de  
l'enseignement  
un avenir par l'éducation populaire



Planète en jeux est un kit pédagogique complet se découpant en 3 temps :

- Une phase de sensibilisation à l'empreinte écologique simple et ludique
- Une phase de compréhension de l'empreinte et de mise en situation
- Une phase d'action collective

Son contenu est dense en découverte et propose une démarche éducative novatrice pour comprendre les enjeux auxquels est confrontée notre planète et pour aider les enfants à devenir de futurs citoyens éco-responsables et solidaires.

# Etre humain Vivre ensemble



Cette mallette thématique vise à promouvoir et renforcer auprès des jeunes l'éducation pour le vivre ensemble et contre les discriminations et le racisme, en s'appuyant sur l'apport des sciences pour prendre du recul sur ces questions.

Activités, mises en situation, photolangages, débat mouvant, etc. : cette mallette soutient et accompagne les programmes et les actions de sensibilisations portés par les partenaires du monde socio-éducatif et culturel.

Trois parcours sur le genre, les stéréotypes et l'interculturalité abordent les différentes facettes de l'être humain, afin de nous permettre de vivre en société ouverte et tolérante.