

Concours EDUKI 2017-18 : Pourquoi l'école ? Vers une éducation de qualité pour tous

Action concrète : jeu de société sur le thème « l'accès à l'éducation : égal pour tous ? »

Notre idée :

Nous avons d'abord pensé à une vente suivie d'un don, mais avons ensuite poussé notre réflexion et nous sommes dit qu'au contraire d'une action très ponctuelle et peu engageante, un jeu serait une façon amusante mais aussi enrichissante d'informer et de sensibiliser les gens. Nous souhaitons provoquer une réflexion plus poussée et plus durable dans le temps. L'idée est de permettre aux gens de se rendre compte et de partager les réalités de beaucoup d'enfants dans le monde.

But :

Que les gens apprécient leur chance de bénéficier d'un accès à l'école et les encourager à s'engager de différentes façons pour ceux qui n'ont pas cette chance. Nous estimons que le jeu s'adresse aux enfants dès 6 ans jusqu'à ... car les enfants plus petits seraient peut-être moins touchés et auraient plus de difficulté à réfléchir.

Moyens à disposition, planning et budget :

Le jeu est réalisé au niveau du concept, mais pourrait encore être perfectionné au niveau du graphisme. (Par exemple en rajoutant des dessins ou en les faisant réaliser par une entreprise de graphisme).

Actuellement, il est imprimable sur papier cartonné (format A3) ; il suffit de 6 pions et d'un dé pour pouvoir y jouer. Idéalement, il faudrait encore une boîte en carton pour pouvoir le ranger et y rejouer.

Nous imaginons le réaliser à environ 50 exemplaires.

Description du jeu :

Le jeu s'appelle « Il était une fois l'école ».

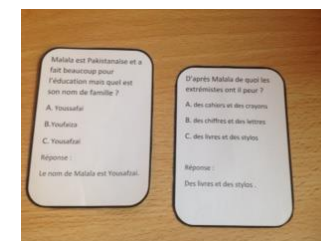
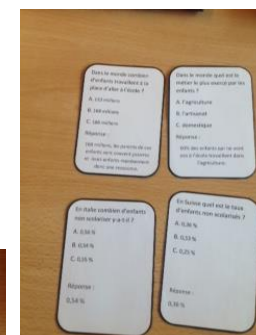
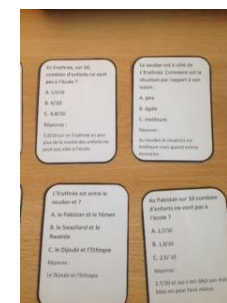
Il s'agit d'un jeu de plateau type « jeu de l'échelle », complété de quelques cases-questions sur les thèmes « Monde », « Europe », « Afrique » et « Asie ».

Nombre de joueurs : 2 à 6

Matériel :
1 plateau de jeu ;
11 cartes-questions (nous pouvons en créer davantage)
1 dé
6 pions

Le but du jeu est simple : il est d'être le premier sur la case d'arrivée.

Le parcours vers la case d'arrivée est semé d'échelles (chance) mais aussi d'obstacles (malchance) qui montrent à quel point pour beaucoup d'enfants dans le monde, l'accès à l'éducation est aléatoire.



Impact escompté :

Nous imaginons que le jeu pourrait être joué dans les classes et permettre ensuite des discussions et des réflexions chez les enfants (et les adultes !)

Avoir réalisé ce jeu nous a fait beaucoup réfléchir et nous avons constaté que sans être allées à l'école nous-mêmes, nous n'aurions pas pu le faire !

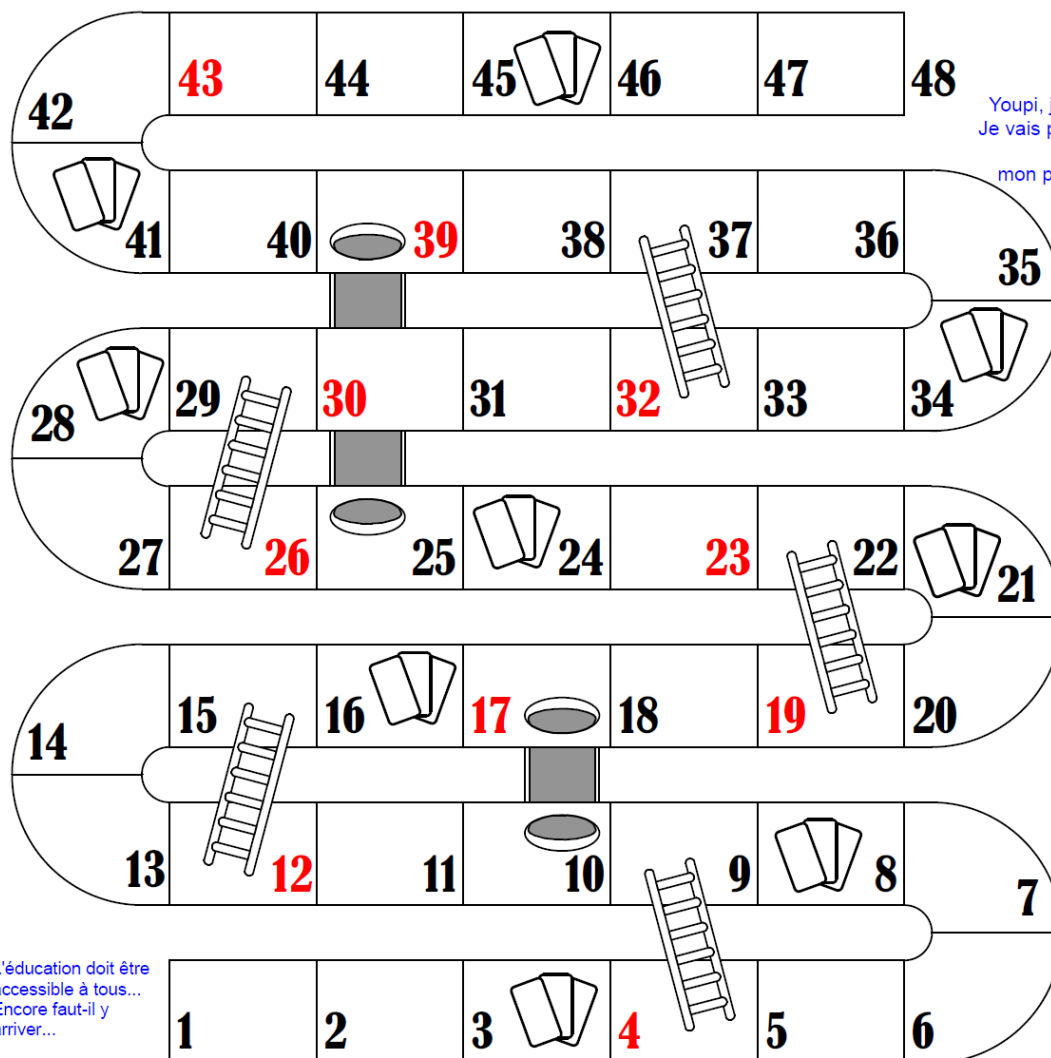
Deux réflexions qui nous ont beaucoup inspirées :

Prenez nos livres et nos stylos. Ce sont nos armes les plus puissantes. Un enfant, un professeur, un livre et un stylo peuvent changer le monde »

Le contenu d'un livre contient le pouvoir de l'éducation, et c'est grâce à ce pouvoir que l'on peut créer un futur et changer des vies. "

Malala Yousafzai





L'éducation doit être accessible à tous...
Encore faut-il y arriver...

Youpi, je vais à l'école!
Je vais pouvoir changer
ma vie,
mon pays et pourquoi
pas le monde!

Le jeu se joue avec un pion par joueur et un dé.
Les joueurs lancent le dé tour à tour et avancent du
nombre qu'indique le dé avec leurs pions.
Celui qui réussit à tomber de manière exacte sur la
dernière case (48) a gagné la partie (sinon reculera
d'autant de points en trop).

Attention aux cases spéciales:



Des événements positifs te permettent de
grimper l'échelle.



Des événements négatifs t'obligent à revenir
en arrière.



Tire une carte. Si tu réponds correctement,
avance d'une case; sinon, recule d'une case.

- 4** La saison a été bonne et ta famille a assez de nourriture. Tu pourras sûrement aller à l'école au lieu de travailler.
- 12** Une nouvelle école a été construite près de chez toi, adaptée à tous, même aux enfants en situation difficile! Plus besoin de faire des km à pied pour y aller!
- 17** Ta maman est tombée gravement malade et il n'y a pas de médecin près de chez toi. Tu dois rester à la maison pour t'occuper d'elle tous les jours.
- 19** Ton village a acheté un bus scolaire te permettant d'aller plus rapidement à l'école.
- 23** C'est la sécheresse, tu dois aller chercher de l'eau pour ta famille et retourner en case 20.
- 26** Une association t'a apporté des livres et des fournitures scolaires. Elle veut même ouvrir une bibliothèque près de chez toi! Grâce à cela, tu pourras mieux apprendre à lire et écrire!
- 30** Si tu es une fille, passe ton tour. Si tu es un garçon, avance d'une case. Oui, c'est injuste mais c'est comme ça!
- 32** Vous êtes 60 élèves par classe, mais des enseignants qualifiés sont arrivés dans ton école! Avec un nombre d'élèves adapté, tu arriveras mieux à travailler.
- 39** Ton papa a perdu son travail. Malheureusement, il n'a plus de quoi te payer l'école.
- 43** La guerre a éclaté dans ton pays: tu dois fuir! Tu as tout perdu et dois recommencer à zéro: retourne en case départ (1).

Quelques exemples de cartes-questions :

Dans le monde combien d'enfants travaillent à la place d'aller à l'école ?

- A. 133 millions
- B. 168 millions
- C. 186 millions

Réponse :

168 millions, les parents de ces enfants sont souvent pauvres leurs enfants représentent donc une ressource.

Dans le monde quel âge ont les enfants qui travaillent au lieu d'aller à l'école ?

- A. 3 à 18 ans
- B. 5 à 18 ans
- C. 7 à 18 ans

Réponse :

5 à 18 ans. C'est l'âge moyen des enfants qui travaillent parfois jusque à 15h00 par jour.

Dans le monde quel est le métier le plus exercé par les enfants ?

- A. l'agriculture
- B. l'artisanat
- C. domestique

Réponse :

60% des enfants qui ne vont pas à l'école sont dans l'agriculture.

Au Pakistan sur 10 combien d'enfants ne vont pas à l'école ?

- A. 2,7/10
- B. 1,9/10
- C. 2,5/ 10

Réponse :

2,7/10 et oui c'est déjà pas mal. Mais il y a mieux

Malala est Pakistanaise et a fait beaucoup pour l'éducation mais quel est son nom de famille ?

- A. Youssafai
- B. Youfaiza
- C. Yousafzai

Réponse :

Le nom de Malala est Yousafzai.

L'Erythrée est à côté du Soudan ou la situation est :

- A. pire
- B. égale
- C. mieux

Réponse :

Au Soudan la situation est mieux Mais quand même horrible