

Jeu de la ficelle



Trucs et ficelles en lien avec l'article "Milieu scolaire"

<http://jeudelaficelle.net/spip.php?article17>

Public(s) cible(s) : enfants

Trucs et ficelles en lien avec le public cible "enfants"

<http://jeudelaficelle.net/spip.php?mot9>

Phase 0 (se mettre dans le bain)

COMMENT INTRODUIRE LA THEMATIQUE ?

- En travaillant sur leurs représentations initiales et partir de leur vécu. Par exemple en proposant de décrire (oralement, par écrit ou par le dessin) :
 - c'est quoi pour vous un *repas idéal* ?
 - quel est votre *repas préféré* ?
 - qu'avez-vous mangé hier ?
 - ...?

(Public cible : enfants, tou-te-s, adolescent-e-s, élèves)

- En travaillant sur les représentations initiales à partir d'un photolangage : faire choisir parmi un lot, l'image qui correspond le mieux par exemple à : l'agriculture, une ferme, un bon repas.... *(Public cible : enfants, adultes, alphas, élèves)*

SE REAPPROPRIER LA FICHE

- En demandant aux participant-e-s de réécrire les fiches avec leurs propres mots. *(Public cible : enfants, alphas, adolescent-e-s, élèves)*

POINTS D'ATTENTION pour les animateurs-trices (à garder tout au long de l'animation)

- Si vous travaillez avec un public qui présente des difficultés de lecture et/ou d'expression orale, il faudra prévoir bien plus de temps qu'une animation ficelle classique puisqu'il faudra un temps entièrement dédié à la compréhension et à la réappropriation des identités (réécriture, jeu de rôle, illustrations...) avant de passer à la phase de jeu. *(Public cible : enfants, alphas)*

Phase 1 (modélisation)

POINTS D'ATTENTION pour les animateurs-trices

- Pas de panique, il ne faut pas être spécialisé en tout pour animer le Jeu de la ficelle ! Et si vous souhaitez faire semblant, n'oubliez pas les encadrés « **Le saviez-vous ?** » qui se trouvent dans la plupart des fiches thématiques du classeur.



(Public cible : enfants, adultes, alphas, tou-te-s, militants, adolescent-e-s, élèves)

- Avec des publics qui présentent des difficultés de compréhension (orales, lectures, vocabulaire...) inutile de multiplier les risques d'incompréhension en s'attardant pendant des heures sur les règles ou sur une explication trop technique de certains enjeux. Mieux vaut faire comprendre le fonctionnement au fur-et-à-mesure (en faisant le jeu) ou faire l'impasse sur une partie des contenus pour favoriser le ressenti (physique) de l'aspect systémique et des interconnexions. (Public cible : enfants, alphas)
- Si il y a des difficultés à trouver des liens, ne pas hésiter à appuyer ou à reverbaler certains mots clés présents sur plusieurs fiches. Si, malgré ça, aucun-e participant-e ne se sent en lien, demander l'avis du groupe : « quels sont les principales infos ou thématiques de la dernière identité ? » (Public cible : enfants, alphas, élèves)

Améliorer le dispositif pédagogique

- Adapter les fiches « identité »
Avec certains publics (enfants, ados ou adultes avec difficultés de lecture) le moment de se présenter et donc de lire à haute voix, peut vite devenir un calvaire...
Une première idée pour rendre les contenus plus accessibles est tout simplement de simplifier et ou de raccourcir les textes.
Il existe déjà des fiches « enfants » avec des textes plus simples et des identités un peu

plus proches de leur réalité (barre chocolatée...) ici :



et une version «

simplifiée » là :



(Public cible : enfants, alphas, élèves)

- Faire deviner son personnage : proposer aux participant-e-s de lire leur texte puis demander au reste du groupe s'ils ont deviné de qui/quoi il s'agit (par exemple en terminant à la Julien Lepers par « Je suis..., je suis...?? »). ça rajoute un petit enjeu et ça stimule les gens à bien écouter. (Public cible : enfants, alphas, adolescent-e-s, élèves)

- Transformer le dispositif en un « *VRAI JEU* ». Le côté statique est parfois impossible à tenir avec des enfants par exemple. Une solution déjà imaginée était de faire une sorte de **jeu de touche-touche** durant lequel chaque fois que deux enfants se croisent ils se présentent entre eux et s'ils ont l'impression d'être en lien, ils s'échangent un symbole de leurs identités respectives (ex : si le *bœuf* et le *producteur de soja* ont l'impression d'être en lien, le bœuf reçoit un petit papier "producteur de soja" et le producteur un papier "bœuf") puis ils partent chacun à la rencontre de quelqu'un d'autre. Après un temps déterminé (suffisamment long pour que chacun ait pu identifier 2 ou 3 identités avec lesquelles des liens existent) on peut alors :
 - soit faire la modélisation "*ficelle*" sans passer par le moment de présentation détaillé mais juste en demandant à chacun avec qui il est en lien et pourquoi ?
 - soit on se rassemble autour d'une grande affiche où toutes les identités sont symbolisées (et réparties en 3 cercles assiette, organisateurs & impacts) et on dessine et explique tous les liens que les enfants ont trouvés.
 - soit...A tester.

(Public cible : *enfants*)