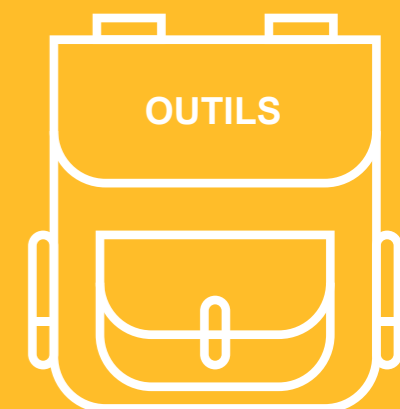


PLANIFIER VOTRE ACTIVITÉ

1- Le titre	Les Jeux d'autrefois
Le groupe d'âge	Primaire : 1re à 6e année
Le temps alloué	1 heure
2- L'objectif : Quelle est l'intention de l'atelier que vous voulez donner? Que voulez-vous produire chez les jeunes? Vous disposez des informations de l'école. Vous connaissez votre histoire. Vous devez donc définir une thématique, une trajectoire que vous voulez explorer, cibler les priorités, les points importants que vous voulez partager.	<ul style="list-style-type: none"> • Faire découvrir ou redécouvrir les jeux d'autrefois • Comment s'amuser sans dépenser beaucoup d'argent : leur simplicité par rapport à la consommation d'aujourd'hui • La fierté d'inventer ou de créer ses jeux soi-même
Le contenu : Quels faits de vie, expériences ou problèmes à résoudre allez-vous choisir pour illustrer ce vécu pour les jeunes? Comment allez-vous structurer votre témoignage?	Quand j'étais enfant, à quoi ressemblait une semaine typique? Est-ce que j'avais beaucoup d'activités? Avec qui jouais-je et à quels jeux? Qui m'a appris? Mes parents, mes grands-parents? Est-ce que j'avais des jouets électroniques ou des téléphones pour m'occuper?
3- Aménagement de l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Retirer les tables/pupitres du centre de la classe • Créer de petits ilots pour que les jeunes bricolent • Assoir les jeunes en cercle pour que chacun se voie et s'entende lorsque vous voulez permettre des échanges
Format d'animation	Plénière et sous-groupe
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Étiquettes autocollantes pour les prénoms des enfants • Photos des jouets et jeux d'autrefois • Liste de matériel pour faire soi-même des jeux



PLANIFIER VOTRE ACTIVITÉ

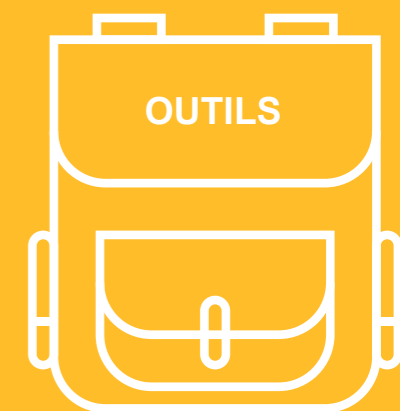
Le processus – Atelier pour les bénévoles sur le partage de connaissances
Les jeux d'autrefois

	1- Installation	2- Accueil	3- Faire connaissance	4- Témoignage - S'inspirer
Méthodes et outils		Présentation	Écrire son prénom sur l'étiquette	<ul style="list-style-type: none"> • Témoignage de ma journée typique • Mes jeux préférés
Durée	5 min	5 min	5 min	15 min
Disposition de la salle	Installer la salle : pousser les pupitres pour laisser de la place au centre de la classe	En cercle	En cercle	En cercle
Questions clés			<ul style="list-style-type: none"> • Demander aux enfants leur prénom et ce à quoi ils jouent aujourd'hui. • Lister leurs jeux 	Échanger sur les similitudes et les différences
Objectif	Organiser l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation de soi-même • Présentation de l'activité et du déroulement 	Créer rapidement un climat de confiance, se découvrir	Mieux comprendre la réalité d'autrefois
Matériel requis	Photos imprimées ou diaporama de jeux et jouets d'autrefois		<ul style="list-style-type: none"> • Étiquettes • Tableau ou grande feuille blanche pour lister les jeux d'aujourd'hui 	Créer un calendrier d'une semaine typique : avec qui vous étiez, jeux libres, activités...



PLANIFIER VOTRE ACTIVITÉ

	5- Partager et faire émerger des questions	6- Conversation	7- Retour sur l'atelier	8- Fermeture
Méthodes et outils	Échanger sur les similitudes et les différences	Conversation : permettre aux enfants de présenter leur dessin et de parler de ce qu'ils aiment dans les fêtes de famille	Discussion	Énoncer le jeu que vous avez créé
Durée	15 min	10 min	5 min	5 min
Disposition de la salle	En cercle	En petits groupes	Groupe au complet en cercle	Groupe au complet en cercle
Questions clés	Vos jouets viennent-ils surtout des magasins? Vos parents peuvent-ils vous acheter tout ce que vous voulez? Pourriez-vous inventer des jeux comme nous qui ne coûtent pas cher?	Quel jeu voudriez-vous créer ou inventer? De quel matériel auriez-vous besoin? Qui pourrait vous aider à le réaliser?	Qu'avez-vous le plus aimé aujourd'hui dans l'activité que nous avons faite?	
Objectif	Commencer le partage et laisser les enfants s'exprimer	Converser et partager des expériences	Rétroaction sur l'atelier	Fermer l'atelier
Matériel requis		Feuilles, crayons de couleur ou feutres		



PLANIFIER VOTRE ACTIVITÉ

NOTES :

