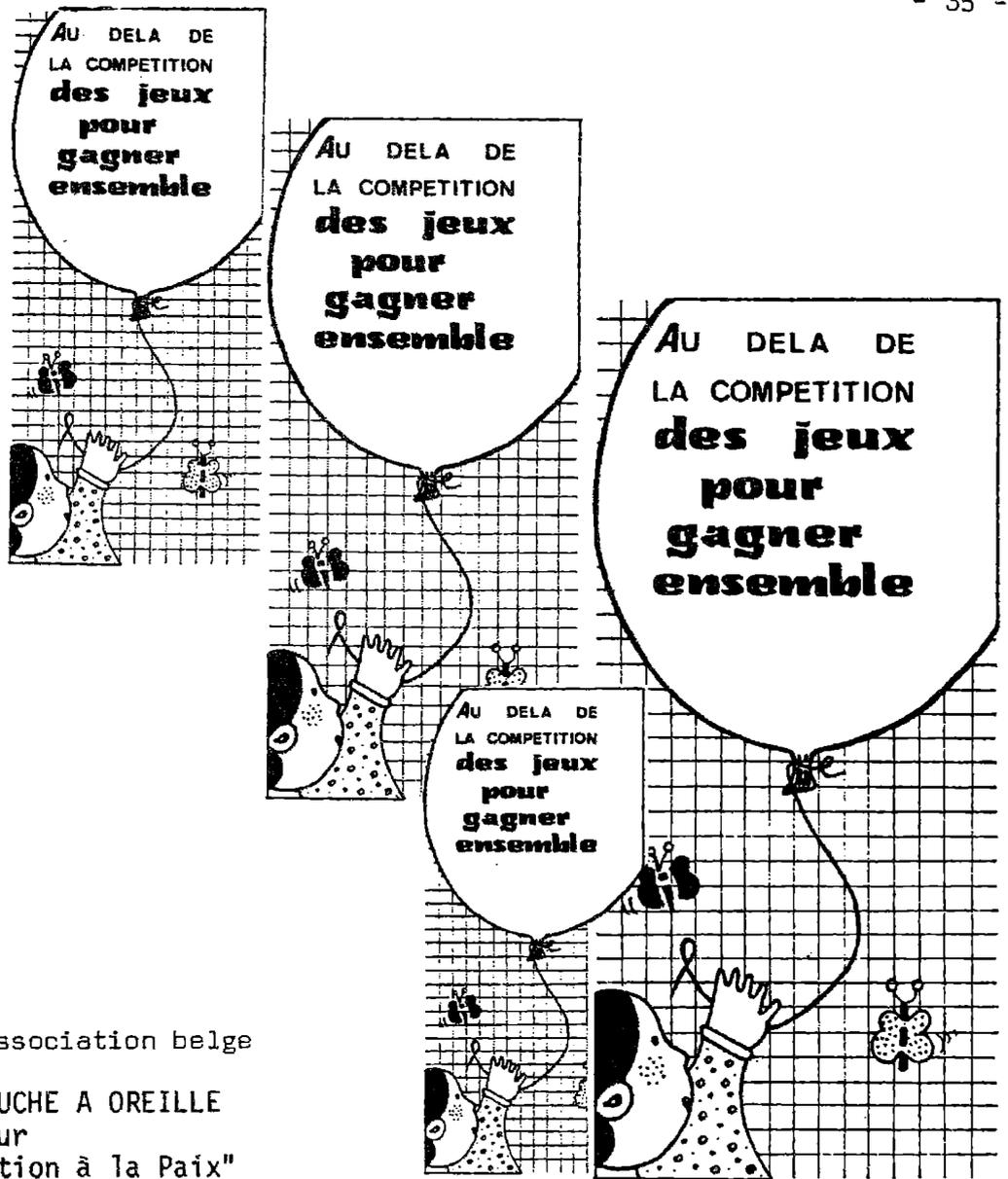


# apprendre à vivre ensemble

Cette rubrique répond au souhait des lecteurs de trouver dans C.P.E. des documents, des références, des pistes de travail, des témoignages, des réflexions, susceptibles d'aider les classes à résister aux racismes ambiants et à apprendre à vivre dans la reconnaissance de chacun.



Une Association belge  
asbl  
DE BOUCHE A OREILLE  
secteur  
Education à la Paix"  
propose

"des jeux qui donnent aux enfants des occasions (souvent trop rares!) de vivre la collaboration et l'entraide.

S'entraider, c'est gagner.

Chaque joueur a son importance dans le jeu. Il n'y a jamais un seul gagnant qui laisse les autres joueurs tristes et fâchés.

L'adversaire n'est pas un autre joueur, mais une situation extérieure (la pluie, le chat, le feu, la marée montante) qu'ensemble il faudra surmonter pour gagner; car ensemble, on devient plus fort.

Voici donc des jeux d'expression qui sont de réels outils d'animation, d'observation, de connaissance de l'enfant. Ils peuvent amener de réels changements de comportement."

Nous présentons à la page suivante quelques uns des près de 30 jeux actuellement au catalogue de cette association qui peut également animer des rencontres autour de ces jeux.

Secteur Education à la Paix  
ASBL DE BOUCHE A OREILLE

13, verte voie 4660 THIMISTER (Belgique) tél. 087/ 44.65.05

## QUELQUES JEUX COOPERATIFS PROPOSÉS PAR ASBL DE BOUCHE À OREILLE secteur "EDUCATION A LA PAIX"

### LES POMPIERS

dès 6 ans. pour 4 joueurs max.  
(124FF)

Ce jeu de collaboration enthousiasme les enfants par sa richesse d'action, son tempo et son suspens. Les voitures de pompiers filent à toute vitesse à travers la ville. La circulation est dense; il faudra dépasser ces gros camions! Le feu se développe très vite dans la vieille maison. Arriveront-ils encore à temps pour maîtriser les flammes?

### L'OURSON EGARE

dès 5 ans. pour 6 joueurs max.  
(124FF)

Par son idée et sa présentation intéressante, l'OURSON EGARE prouve qu'un jeu sans concurrence peut-être varié et captivant. Il renonce au plan de jeu fixe en présentant des changements plein de charme.

Les joueurs recherchent l'ourson égaré dans la forêt profonde composée de cent petites cartes? Grâce au hasard des dés et à l'entraide mutuelle, ils ramèneront l'ourson en sécurité, hors de la forêt.

### LE CHATEAU DE SABLE

dès 6 ans. pour 4 joueurs max.  
(108FF)

Ensemble, c'est plus gai et on a plus de chances d'y arriver!  
A la course contre les vagues, il s'agit de construire un gros château de sable sur la plage. Réunissons nos outils, puis construisons ce château! Qui sera le plus rapide?... les joueurs, ou la marée montante? L'aide mutuelle pourra équilibrer la malchance du dé.

### METROPOLIS

dès 16 ans. pour 5 joueurs max.  
(160 FF)

Avez-vous jamais rêvé habiter une ville construite selon vos propres plans? Ce jeu se joue sans argent et exige une planification sensée et coopérative. Trouver l'emplacement adéquat pour l'école, l'hôpital, les bureaux, les appartements,...

Celui qui ne pense qu'à son avantage, s'engage nécessairement dans une situation de conflit. Votre crédit de points grandit en fonction du confort de l'habitat et de la qualité de la vie de Métropolis.

### LA TEMPETE DU NORD-OUEST

dès 9 ans. pour 4 joueurs max.  
(120FF)

Les joueurs déplacent leur hélicoptère à travers les nuages afin de sauver 8 personnes en détresse. Il faudra éviter les dangers du ciel. Un dé décidera des changements de temps et créera continuellement de nouvelles situations de jeu. Il faudra alors réajuster la stratégie. De ces situations émane un besoin d'entraide mutuelle indispensable pour, contre vents et nuages, récupérer les blessés.

### LE CIRQUE

dès 6 ans. pour 4 joueurs max.  
(108FF)

Un jeu amusant contre l'ennui et l'égoïsme. Alerte, les animaux du cirque se sont échappés! Il ne reste que peu de temps avant la représentation. Il faut les rentrer dans leur cage. Grâce à leur capacité de mémorisation, et à leur esprit de collaboration, les joueurs parviendront peut-être à récupérer tous les animaux avant la représentation. Ils pourront encore compter sur l'aide efficace du clown.

Les prix sont indiqués en francs français. Il convient de prévoir également les frais de port: par la poste jusqu'à 1kg 24,00FF par chemin de fer jusqu'à 3kg,75,00FF; jusqu'à 5Kg,91,00FF. (le poids moyen d'un jeu est de 750 grammes)  
Paiement en francs français sur le compte de l'ASBL.