VOYAGES AUTOUR DU MONDE 18

Les enjeux pédagogiques 20

Présentation : *Voyage, voyage !* 21

PARCOURS DES 3-6 ANS 22

PLANNING 23

LUNDI MATIN	*Invitation au voyage*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Arrêt sur l'Acropole*	24
MARDI MATIN	*Les jardins de l'Iran*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*La grande migration*	25
MERCREDI *(sur la journée)*		*En terres indiennes*		26
JEUDI MATIN	*Escale en Malaisie*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*À l'ombre de la piñata*	27
VENDREDI MATIN	*Le ballon de l'Uruguay*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*La fête du grand retour*	28

LES PLUS 29

PARCOURS DES 6-10 ANS 30

PLANNING 31

LUNDI MATIN	*Invitation au voyage*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Au pied des pyramides*	32
MARDI MATIN	*Les cosaques de Russie*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Safari de nuit*	33
MERCREDI *(sur la journée)*		*En terres indiennes*		34
JEUDI MATIN	*Escale en Malaisie*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Les visages du Mexique*	35
VENDREDI MATIN	*Sahara ou Canada ?*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*La fête du grand retour*	36

LES PLUS 37

PARCOURS DES 10-13 ANS 38

PLANNING 39

LUNDI MATIN	*Invitation au voyage*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Au cœur du pays massaï*	40
MARDI MATIN	*Moscou est la ville*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*En terre inconnue (1)*	41
MERCREDI *(sur la journée)*		*Mon saut dans le monde*		42
JEUDI MATIN	*En terre inconnue (2)*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Les pyramides de Yucatán*	43
VENDREDI MATIN	*Terre irlandaise*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*Carnet de route*	44

LES PLUS 45

PARCOURS DES 14 ANS ET + 46

PLANNING 47

LUNDI MATIN	*Invitation au voyage*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Rzeczpospolita !*	48
MARDI MATIN	*La Russie arc-en-ciel*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Cap sur la Grande Île*	49
MERCREDI *(sur la journée)*		*Sur le chemin de la liberté*		50
JEUDI MATIN	*Les Kayapos cachent la forêt*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Bien au calme en Chine*	51
VENDREDI MATIN	*Escale sur l'Île verte*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*La liberté en question*	52

LES PLUS 53

SOMMAIRE

FILLES-GARÇONS : TOUS ÉGAUX ! 54

Les enjeux pédagogiques 56

Présentation : *L'égalité doit s'apprendre dès le plus jeune âge* 57

PARCOURS DES 3-6 ANS 58

PLANNING 59

LUNDI MATIN	*Fille ? Garçon ? Les deux ?*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Identiques et différents*	60
MARDI MATIN	*Oui, tu peux !*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Ensemble, on va plus vite*	61
MERCREDI *(sur la journée)*		*Tous des garçons, tous des filles*		62
JEUDI MATIN	*Les symboles de l'amitié*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Princes et princesses*	63
VENDREDI *(sur la journée)*		*La fresque de l'égalité*		64

LES PLUS 65

PARCOURS DES 6-10 ANS 66

PLANNING 67

LUNDI MATIN	*Fille ? Garçon ? Les deux ?*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Faites votre pub'*	68
MARDI MATIN	*C'est toi qui choisis*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Ensemble, on va plus vite*	69
MERCREDI *(sur la journée)*		*Tous des garçons, tous des filles*		70
JEUDI MATIN	*Les symboles de l'égalité*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Héros et héroïnes*	71
VENDREDI *(sur la journée)*		*La fresque de l'égalité*		72

LES PLUS 73

PARCOURS DES 10-13 ANS 74

PLANNING 75

LUNDI MATIN	*Fille ? Garçon ? Les deux ?*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Qu'est-ce qui fait...*	76
MARDI MATIN	*Que ressens-tu ?*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Ensemble, on va plus vite*	77
MERCREDI *(sur la journée)*		*Tous des garçons, tous des filles*		78
JEUDI MATIN	*Faites votre pub'*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Où sont les femmes ?*	79
VENDREDI *(sur la journée)*		*Zéro cliché !*		80

LES PLUS 81

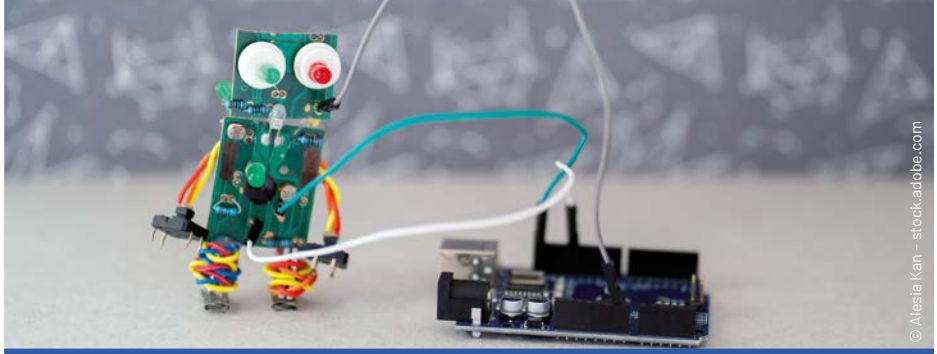
PARCOURS DES 14 ANS ET + 82

PLANNING 83

LUNDI MATIN	*Fille ? Garçon ? Les deux ?*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Qu'est-ce qui fait...*	84
MARDI MATIN	*Héros et héroïnes*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Ensemble, on va plus vite*	85
MERCREDI *(sur la journée)*		*Le cybersexisme en ligne de mire*		86
JEUDI MATIN	*Faites votre pub'*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Où sont les femmes ?*	87
VENDREDI *(sur la journée)*		*Zéro cliché !*		88

LES PLUS 89

SOMMAIRE



LE NUMÉRIQUE SANS ÉCRAN 90

Les enjeux pédagogiques 92

Présentation : *Débranchés mais connectés !* 93

PARCOURS DES 3-6 ANS 94

PLANNING 95

LUNDI MATIN	*Raconte-moi… l'informatique*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*C'est quoi un ordinateur ? (1)*	**96**
MARDI MATIN	*C'est quoi un ordinateur ? (2)*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Dans la machine*	**97**
MERCREDI *(sur la journée)*		*Au pays des robots*		**98**
JEUDI MATIN	*Le code, c'est quoi ?*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Le jeu de robot*	**99**
VENDREDI MATIN	*Les bruits de l'informatique*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*Il était une fois… l'informatique*	**100**

LES PLUS 101

PARCOURS DES 6-10 ANS 102

PLANNING 103

LUNDI MATIN	*Raconte-moi… l'informatique*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*C'est quoi un ordinateur ? (1)*	**104**
MARDI MATIN	*C'est quoi un ordinateur ? (2)*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*C'est quoi le code ?*	**105**
MERCREDI *(sur la journée)*		*On peut jouer à tous les âges !*		**106**
JEUDI MATIN	*C'est quoi un algorithme ?*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Le jeu du robot*	**107**
VENDREDI MATIN	*Au pays de robots*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*Il était une fois… l'informatique*	**108**

LES PLUS 109

PARCOURS DES 10-13 ANS 110

PLANNING 111

LUNDI MATIN	*Raconte-moi… l'informatique*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*C'est quoi un ordinateur ?*	**112**
MARDI MATIN	*C'est quoi le binaire ?*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*C'est quoi un algorithme ?*	**113**
MERCREDI *(sur la journée)*		*Imagine ton hackaton !*		**114**
JEUDI MATIN	*Trier toujours plus vite*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Est-ce vraiment nécessaire ?*	**115**
VENDREDI MATIN	*Où est ma photo ?*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*De bons conseils !*	**116**

LES PLUS 117

PARCOURS DES 14 ANS ET + 118

PLANNING 119

LUNDI MATIN	*Raconte-moi… l'informatique*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*C'est quoi un ordinateur ?*	**120**
MARDI MATIN	*C'est quoi un algorithme ?*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*L'ordinateur, tout un programme*	**121**
MERCREDI *(sur la journée)*		*Imagine ton hackaton !*		**122**
JEUDI MATIN	*Sans rien révéler !*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Où est ma photo ?*	**123**
VENDREDI *(sur la journée)*		*Les bonnes pratiques du Net*		**124**

LES PLUS 125

SOMMAIRE

LA NATURE SOUS LA LOUPE ! 126

Les enjeux pédagogiques 128

Présentation : *À la ville comme à la campagne, la nature est partout !* 129

PARCOURS DES 3-6 ANS 130

PLANNING 131

LUNDI MATIN	*On ouvre les yeux*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Les yeux au sol*	132
MARDI MATIN	*Vive la patouille !*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Sculptures d'animaux*	133
MERCREDI *(sur la journée)*		*Tous dans la nature !*		134
JEUDI MATIN	*Le nez en l'air*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Suivez la plume !*	135
VENDREDI MATIN	*Mimons la nature*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*Le village des lutins*	136

LES PLUS 137

PARCOURS DES 6-10 ANS 138

PLANNING 139

LUNDI MATIN	*On ouvre ses sens*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*On observe*	140
MARDI MATIN	*On affiche*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*On identifie*	141
MERCREDI *(sur la journée)*		*À la recherche de sa nature sauvage*		142
JEUDI MATIN	*On prélève*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Premières planches*	143
VENDREDI *(sur la journée)*		*On montre*		144

LES PLUS 145

PARCOURS DES 10-13 ANS 146

PLANNING 147

LUNDI MATIN	*Dans la nature*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Je respecte la planète*	148
MARDI MATIN	*L'eau : source de vie !*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*La terre est vivante*	149
MERCREDI *(sur la journée)*		*Sa beauté est naturelle*		150
JEUDI MATIN	*Toujours plus d'énergie !*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Une goulée d'air propre*	151
VENDREDI MATIN	*La Terre est bleue comme...*	**VENDREDI APRÈS-MIDI**	*Agir pour la planète*	152

LES PLUS 153

PARCOURS DES 14 ANS ET + 154

PLANNING 155

LUNDI MATIN	*Objectif Développement durable*	**LUNDI APRÈS-MIDI**	*Échappe-toi si tu peux !*	156
MARDI MATIN	*Un objectif, un défi (1)*	**MARDI APRÈS-MIDI**	*Un objectif, un défi (2)*	157
MERCREDI *(sur la journée)*		*Sa beauté est naturelle*		158
JEUDI MATIN	*Un objectif, un défi (3)*	**JEUDI APRÈS-MIDI**	*Un objectif, un défi (4)*	159
VENDREDI *(sur la journée)*		*Vous avez 60 minutes pour...*		160

LES PLUS 161

SOMMAIRE

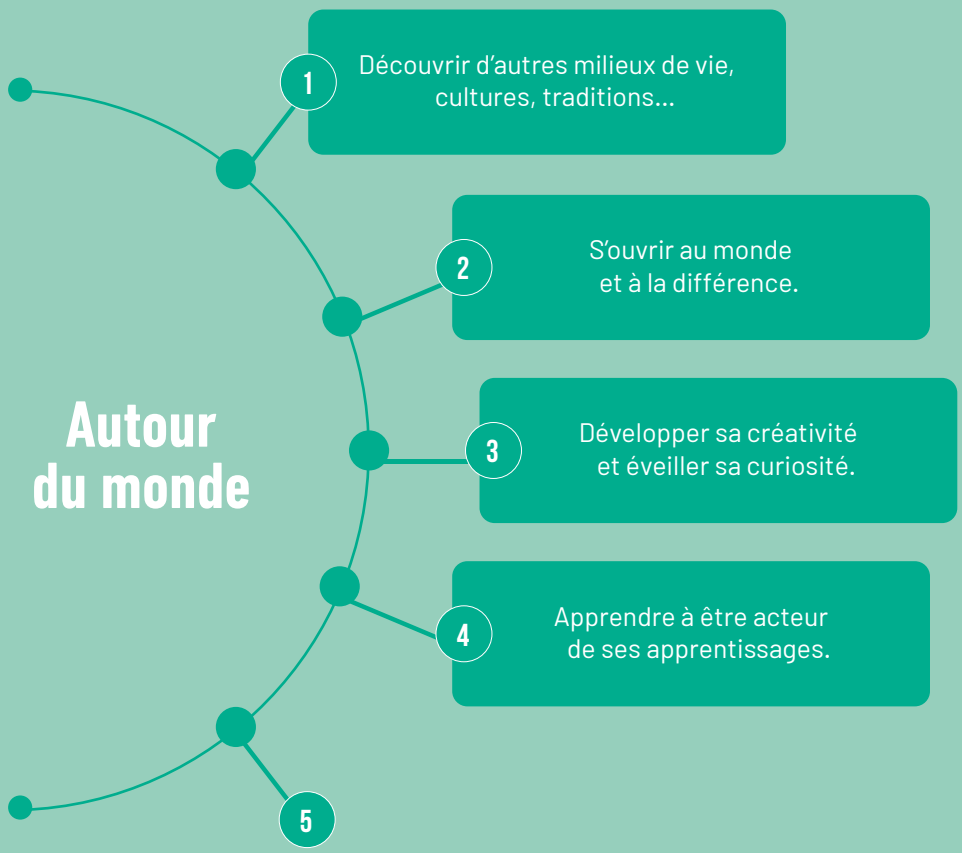
VOYAGES AUTOUR DU MONDE

« Un tour du monde, c'est un voyage qui consiste à parcourir complètement et dans un sens donné le globe terrestre jusqu'à revenir à son point de départ. » *Réaliser ce périple en dix demi-journées tient de la fable. Jules Verne l'avait imaginé en quatre-vingt jours et les plus rapides navigateurs le réalisent en une quarantaine de jours sans escale.*

En une semaine, on peut néanmoins faire voyager les enfants et les adolescents, les amener à découvrir de nouveaux horizons partout sur la planète, des hommes, des femmes, des cultures, des traditions... jusque-là insoupçonnés. C'est le pari que nous avons tenu en imaginant ces parcours d'activités, modulables et personnalisables selon votre environnement, les envies des jeunes et de l'équipe. Les cinq continents seront au final foulés et peut-être que ce bref voyage donnera l'envie aux adolescents d'organiser véritablement un périple à l'étranger !

© Chinnapong - stock.adobe.com

LES ENJEUX PÉDAGOGIQUES



Voyage, voyage !

L'animation n'est pas nouvelle, c'est même un classique en ACM toujours aussi apprécié par les jeunes et les animateurs. Le voyage autour du monde est en effet un thème d'une grande richesse et qui peut répondre à de nombreux objectifs pédagogiques : découvrir l'autre, s'ouvrir à la différence, être acteur de leurs apprentissages… à la condition de créer la diversité et de proposer régulièrement de nouvelles destinations.

Les cinq continents et bien plus…

Nous avons donc opté, quel que soit l'âge des participants, pour une visite des cinq continents… afin que le voyage des jeunes soit entier et stimulant. Une semaine autour du monde réussie doit dépayser, faire découvrir de nouveaux sons et senteurs, de nouvelles traditions, de nouveaux jeux… Elle doit ouvrir une fenêtre sur d'autres horizons et favoriser le partage collectif des découvertes. On peut également l'ancrer dans le quotidien des jeunes en leur demandant de sélectionner une ou plusieurs destinations, mais aussi en les invitant eux-mêmes à préparer des escales.

Faire vivre son tour du monde

Pour certaines activités, comme le goûter aux saveurs du pays (p. 29), l'instant musical (p. 37), faire vivre une mappemonde (p. 45), devine où l'on va (p. 45)… la fabulation et les rituels journaliers sont primordiaux. Ils s'ajoutent à l'activité : ils donnent une tonalité personnelle à ce voyage et d'autres souvenirs communs.

L'équipe d'animation doit aussi vivre, investir ce périple, d'où la proposition de changer certaines destinations (p. 37). On conseille aux animateurs de décorer chaque jour a minima la salle principale de la structure et de se grimer : quelques objets typiques suffisent amplement à donner une tonalité au voyage. Ces astuces de mise en scène produisent toujours leur effet.

Avant d'amorcer la préparation de ce parcours d'activités, nous invitons les animateurs à prendre connaissance des différents parcours, à déterminer ensemble l'itinéraire du voyage puis à imaginer les rituels qui seront mis en place et qui s'ajouteront à la préparation globale de la semaine.

PLANNING DES 3-6 ANS

Lundi 24

MATIN

Invitation au voyage

APRÈS-MIDI

Arrêt sur l'Acropole

Mardi 25

MATIN

Les jardins de l'Iran

APRÈS-MIDI

La grande migration

Mercredi 26

MATIN
APRÈS-MIDI

En terres indiennes

Jeudi 27

MATIN

Escale en Malaisie

APRÈS-MIDI

À l'ombre de la piñata

Vendredi 28

MATIN

Le ballon de l'Uruguay

APRÈS-MIDI

La fête du grand retour

Lundi

MATIN

Invitation au voyage

Débat/Activité créative

Équipe

90 minutes

En préambule

La première matinée est une invitation à découvrir et à préparer le voyage d'une peluche qui effectuera le tour du monde. C'est une matinée « *fabulation* » durant laquelle les enfants déterminent l'heureuse élue, le contenu de ses bagages et découvrent sur un mode ludique où elle fera escale et les moyens de transport employés.

Fabulation

« Grande nouvelle, nous avons gagné un billet pour participer au Teddy World Tour ! Il s'agit du plus grand voyage de peluches de la planète. Pendant une semaine, plusieurs centaines d'entre elles effectuent ensemble un tour du monde, s'arrêtant chaque jour dans des pays différents. C'est génial, on a la chance d'envoyer l'une de nos peluches, mais laquelle ? »

Déroulement

Les enfants ont pour première tâche de choisir la peluche qui effectuera le tour du monde. L'équipe présentera l'un après l'autre les possibles candidats au voyage qui auront tous, par le truchement des animateurs, de très bons arguments pour partir.

Ensuite, les enfants répartis en petits groupes se chargent de préparer les bagages de l'heureuse élue. Avec l'aide des animateurs, ils listent et rassemblent les objets essentiels ou farfelus à emporter. Pour finir, le voyage sera présenté sur un planisphère ou un globe terrestre. Les animateurs s'appuieront sur **les cartes-images à télécharger et à plastifier**. Ils détailleront les moyens de transport employés : train, bateau, avion, bus…

APRÈS-MIDI

Arrêt sur l'Acropole

Jeu

Équipe

60 minutes

En préambule

La Grèce est le premier pays visité. L'équipe d'animation présentera la culture en s'appuyant sur **la fiche-pays à télécharger**.

Fabulation

« Bonjour les enfants ! Je suis arrivée en fin d'après-midi, à Athènes, en Grèce. Ce soir, je traverse la mer Méditerranée sur un grand paquebot puis je rejoindrai Téhéran, la capitale de l'Iran. J'ai tout de même le temps de visiter l'Acropole, une colline où il y a des temples en l'honneur d'Athéna, la déesse de la sagesse mais aussi de la stratégie, de la justice et des artisans et artistes. »

Elle s'attardera sur la ville d'Athènes et son port, Le Pirée, puis sur l'Acropole. Les animateurs expliqueront ce qu'est un temple, à savoir « *un édifice, une grande maison où se célèbre le culte rendu à une divinité. Une église, une mosquée, une synagogue… sont des temples.* »

Déroulement

Les enfants se répartissent par petits groupes de 4 au maximum.

Deux jeux sont proposés : réaliser avec des planchettes de bois en 30 minutes le plus haut édifice possible (« *vous pouvez vous arrêter quand vous le souhaitez* ») et bâtir en 30 minutes la plus grande maison toujours avec des planchettes de bois.

LES PLUS

La recette du papier mâché

Mettre dans une casserole une tasse de farine pour 5 tasses d'eau. Faire chauffer doucement pour que la colle s'épaississe et devienne semblable à une béchamel. Éliminer les grumeaux au fouet et laisser refroidir. On peut également utiliser de la colle à papier peint.

Ensuite, découper ou déchirer de longues bandes de papier journal puis les fixer sur le ballon avec la colle. On utilisera un pinceau pour l'encollage.

« Trouve et tape dans tes mains »

L'équipe d'animation peut instaurer en fin de journée un petit jeu pour réinvestir les connaissances acquises sur les pays. L'animateur joue le rôle du chef d'orchestre et nomme l'un après l'autre différents animaux, instruments de musique, objets... se trouvant dans le ou les pays abordés. Si les enfants pensent que ce qui est nommé se trouve dans le pays, alors ils tapent dans leurs mains. Le jeu s'arrête lorsque les participants se trompent.

Goûter de pays

On proposera chaque jour aux enfants un goûter en lien avec l'un des pays visités :

- **Grèce :** du raisin, de la faisselle ou du yaourt au miel, des loukoums...
- **Iran :** du riz safrané avec de l'eau de rose et de cannelle, du melon, des oranges...
- **Tanzanie :** de la mangue, de la papaye, du gingembre...
- **Inde :** de la semoule, de la banane, des flocons d'avoine parfumés à la cardamome...
- **Malaisie :** de l'ananas, du pamplemousse, des litchis...
- **Mexique :** de la pastèque, de l'ananas, du flan à la vanille...
- **Uruguay :** du pain avec de la confiture de lait et de myrtilles, des pommes, des poires...

La recette de la poudre Holi

On mélange quatre tasses de fécule de maïs pour deux tasses d'eau et quelques gouttes de colorant alimentaire. On étale la pâte obtenue sur un plateau (2-3 cm d'épaisseur au maximum) puis on laisse sécher le tout pendant au minimum 24 heures. L'eau doit avoir totalement disparu et la surface doit être craquelée. Pour finir, on fait chauffer la pâte séchée au four à 250°, pendant 30 minutes, pour ôter l'humidité restante. Après, on pile le tout : la poudre Holi est prête. On répète l'opération avec différentes couleurs.