



**CŒURS
EN FÊTE!**

Grand jeu 2024



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le grand jeu est à adapter en fonction du temps disponible et du nombre d'enfants.

Inviter largement : les enfants de l'ACE et leurs copains. C'est l'occasion de faire découvrir le mouvement et la nouvelle résolution aussi aux adultes qui les accompagnent.

NOMBRE DE JOUEURS

5

**À PARTIR DE 5 OU BIEN PAR ÉQUIPE
DE 5 JOUEURS MAXIMUM**

ÂGE

6+

**DÈS 6 ANS (BIEN ACCOMPAGNÉ PAR
DES PLUS GRANDS OU DES ADULTES)**

DURÉE

1/2

**1/2 JOURNÉE POUR VIVRE
PLEINEMENT TOUTES
LES ÉTAPES PROPOSÉES**

Objectifs pédagogiques du grand jeu

- Apprendre à se découvrir ou à mieux se connaître
 - Se poser des questions, faire preuve de patience et de déduction
 - Apprendre à réfléchir et à « faire ensemble », apprendre à coopérer
 - Participer à la première étape du « Grand débat des 6-15 ans » et continuer la réflexion autour de la résolution « Cœurs connectés tous reliés »
- **Pour chaque étape du jeu, des objectifs spécifiques seront développés.**

Positionnement des adultes

Chaque adulte incarnant un personnage sera attentif à permettre un dialogue vrai entre les enfants, en posant des questions qui n'engendrent pas les réponses. Par exemple, formuler « Comment avez-vous trouvé le jeu ? » plutôt que « Il était bien ce jeu, non ? ».

Les temps « On cogite, on discute » donnent aux adultes des pistes de questionnement soit pendant le jeu ou bien après, en fonction de la situation.

Il est important qu'un adulte, qui incarne le rôle d'un reporter, suive le groupe et qu'il soit identifié comme étant l'adulte de référence qui va noter leurs paroles durant tout le temps du jeu. Il reste donc en retrait sauf lorsque les enfants le sollicitent. Il peut être un adulte qui fait partie de l'équipe d'aumônerie par exemple.

Le principe du jeu type « Cluedo » géant

Au Cluedo, la patience et la déduction sont de mise. Nous invitons les enfants à coopérer entre eux et avec les suspects pour trouver le « coupable ».

LE SCÉNARIO

Alors que la fête du village bat son plein, l'arrivée de l'agent municipal qui s'occupe de la cantine de l'école coupe net l'ambiance de la fête. Il est en panique. Le repas de la fête a disparu alors qu'il s'apprêtait à l'installer sur la table du buffet.

C'est effroyable ! Le maire du village en appelle à tous les habitants (enfants) pour résoudre cette mystérieuse disparition. Ils vont devoir aller à la rencontre de tous les présents à la fête, pour retrouver des indices qui leur permettront de trouver le voleur !

L'AMBIANCE DU JEU

Le jeu type « Cluedo » est une véritable enquête. L'imaginaire tient alors une grande place dans l'ambiance du jeu.

Il est primordial qu'en tant que personnage, vous incarniez votre rôle du début jusqu'à la fin de l'enquête, sans jamais en sortir. Si vous avez choisi de vous déplacer en boitant et de parler d'une voix rauque en début de jeu, vous devez le faire jusqu'au bout du jeu !

Soignez aussi votre déguisement : il doit correspondre bien sûr à l'époque dans laquelle se déroule l'intrigue.

Travaillez les décors pour qu'ils aient l'air réels. Peu de choses suffisent : par exemple, une photo dans un cadre, un diplôme accroché au mur etc. C'est par quelques détails que vous réussirez à planter le décor et à surprendre les participants !



Les personnages

Tous les personnages sont au masculin pour une meilleure lisibilité du déroulement du jeu. Évidemment à vous de vous dispatcher les rôles entre animateurs et animatrices. Un.e animateur.ice peut faire plusieurs personnages en changeant quelques accessoires et son costume.



L'AGENT MUNICIPAL
qui s'occupe de la
cantine de l'école



LE MAIRE DU VILLAGE



LE BIBLIOTHÉCAIRE



L'ENSEIGNANT



LE GARDE FORESTIER



LE MÉDECIN



LE MAÎTRE DU TEMPS
Gère le temps et annonce la fin
de chaque séquence de jeu



LE REPORTER
Prend en note la parole
des enfants

Pour chaque personnage une description et un alibi ont été créés. Évidemment, vous êtes invités à romancer autour du descriptif des personnages en prenant bien soin de ne pas brouiller les pistes concernant l'alibi. L'idée étant de s'amuser et de créer des liens entre les personnages.

Le lieu du jeu

Peu importe le lieu, il suffit que les personnages soient suffisamment éloignés pour que les différents groupes n'entendent pas ce qu'il se dit. Le mieux est, dans la mesure du possible, un lieu spécifique, une salle par personnage.

L'invitation

Nous mettons à votre disposition un visuel conçu tout spécialement : servez-vous en pour élaborer votre invitation et donner ainsi une unité au mouvement national qu'est l'ACE.

LA PRÉPARATION

- ▶ Décorez du mieux possible les lieux et travaillez l'ambiance : lumière feutrée, musique...
- ▶ Prévoyez un accessoire bien distinct pour chacun des personnages
- ▶ Prévoyez tous les accessoires et tout le matériel nécessaire au bon déroulement du jeu
- ▶ Installez des panneaux indicateurs dans chaque pièce avec le nom du suspect
- ▶ Prévoyez autant de parcours que d'équipes. Il ne faut pas que deux équipes se retrouvent en même temps face au même suspect
- ▶ Munissez-vous d'une cloche, d'une casserole et d'une spatule en bois, d'une enceinte avec un jingle pour sonner la fin du temps imparti par suspect.



DÉROULEMENT DU JEU

SÉQUENCE 1 : L'ACCUEIL ET L'ENTRÉE DANS LE JEU

1/ L'ACCUEIL

Soignez l'accueil des participants. Une personne est dédiée pour accueillir chacun et chacune et lui montrer les lieux, surtout si un enfant arrive sans ses copains. Il faut qu'il puisse se sentir le plus à l'aise possible, le plus en confiance possible. Prévoyez des étiquettes nominatives pour chacun à coller sur la poitrine.

2/ L'ENTRÉE DANS LE JEU

Les enfants sont tout de suite plongés dans une ambiance de fête : guirlandes, musique, buffet avec nappes colorées et gobelets, couverts, assiettes... Les personnages du Cluedo sont présents en train de discuter, de rire, d'accueillir les enfants.

ENTRÉE DE L'AGENT MUNICIPAL COMPLÈTEMENT PANIQUÉ

« Ce n'est pas possible ! Ce n'est pas possible ! Le buffet de la fête a disparu... pouf... évanoui... plus de buffet... plus que nos doigts à ronger. J'ai terminé de tout préparer hier à 19h10, très exactement. Le temps de me changer, de fermer la porte, j'étais dans ma voiture à 19h15. Il ne reste plus rien, même pas une cacahuète. »

LE MAIRE

« Comment ? Mais ce n'est pas possible. Ce buffet est l'apothéose de la fête. Non nous n'allons pas baisser les bras comme cela. Nous allons faire appel à tous les habitants du village qui vont nous aider à trouver celui qui a commis le vol. Est-ce que vous êtes d'accord ? »

LES ENFANTS

Ouiiiii

LE MAIRE

« Alors dans ces cas-là, il va falloir vous armer de patience et faire preuve d'une grande force de déduction. Vous allez, par équipe de 5 maximum, interroger les habitants du village qui étaient déjà présents à la fête lorsque le vol a été commis. Le suspect est forcément avec nous dans cette pièce. Je vous présente, le médecin, l'enseignant etc. Avant de démarrer l'enquête, il faut impérativement que vous vous connaissiez bien. Pour cela, vous allez devoir relever un premier défi, c'est parti. »

3/ LE JEU DE PRÉSENTATION

Présentez aux enfants un ou plusieurs des jeux de connaissance suivants.

OBJECTIFS

- PERMETTRE AUX ENFANTS D'APPRENDRE À (MIEUX) SE CONNAÎTRE
- LES ENCOURAGER À FAIRE ÉQUIPE
- AIGUISER LEUR REGARD ET LEUR CONCENTRATION

NOMBRE DE JOUEURS

5+

À PARTIR DE 5 JOUEURS

DURÉE

15

PLUS OU MOINS 10/15 MINUTES

Déroulement :

Choisissez les jeux les plus adaptés au groupe que vous animez. Les jeux 2 et 3 sont assez similaires. Le jeu 3 sera un peu plus long car permettra aux enfants d'engager la conversation. Le jeu 1 est très facile et rapide à mettre en place.



► 1. Mémorisez le chemin !

Le groupe se met en grand cercle. L'animateur·rice appelle quelqu'un par son prénom et lui lance la balle. La personne d'après fait pareil. La balle doit se promener dans le cercle, en faisant en sorte que tout le monde l'ait une fois, ni plus, ni moins ! Puis la balle revient en dernier à l'animateur·rice.

Une fois ce premier défi relevé, l'animateur·rice renvoie la balle qui doit faire le chemin inverse exact en redonnant les prénoms ! Tout le groupe peut aider pour se remémorer le chemin collectivement.

VARIANTE : Avec des grands ados, on peut complexifier le jeu. Quand la balle revient à son point de départ, on recommence, mais cette fois avec deux balles en même temps !



► 2. Jeu des classements

Le groupe est en cercle. Vous montrez les deux extrémités (par exemple à votre droite et à votre gauche), et vous annoncez la consigne :

“D’ici à là, classez-vous par...”

(exemple de consigne à créer, modifier etc.) :

- ordre alphabétique des prénoms ;
- du plus petit au plus grand ... mais sans parler !
- selon votre heure de réveil ce matin ;
- votre date d'anniversaire ;
- selon une expérience, par exemple selon le nombre de colos qu'on a faites ;
- par catégorie de l'ACE : des Perlins au Top'ados

Après chaque classement, on énonce collectivement les réponses de tout le monde. S'il y a une erreur, ne pas pointer du doigt, c'est une erreur collective !



► 3. Jeu des paquets

Les participants doivent se rassembler par paquets selon la consigne que vous donnerez. Par exemple « rassemblez-vous en fonction votre plat préféré ! ». Les participants doivent donc se promener dans l'espace en demandant « qui adore aussi les lasagnes ?! » (en ce qui me concerne), et voir s'il y a d'autres personnes avec qui se mettre en paquet. Les joueurs peuvent aussi rester seuls si personne ne partage leur goût ! Quand le groupe se stabilise, l'animateur·rice récupère l'attention et donne la parole aux différents paquets pour découvrir tous les goûts dans la pièce.

On cogite, on discute ! (Après le jeu) :

Avez-vous appris à connaître des personnes que rencontriez pour la première fois ?

A-t-il été facile ou difficile de mémoriser les prénoms de tous les enfants présents ? Avez-vous découvert des choses que vous ne connaissiez pas concernant vos copains ? Vous êtes-vous trouvés des points communs ou des différences ?

Avez-vous réussi à bien vous écouter pour ne pas commettre d'erreur ?

SÉQUENCE 2 : LE DÉMARRAGE DE L'ENQUÊTE

1/ LE OU LA MAIRE INVITE LES ENFANTS À MENER L'ENQUÊTE

LE MAIRE

« Comme je vous le disais tout à l'heure, a disparu ici même hier soir aux alentours de 19h15, le buffet de la fête. Qui aurait pu commettre cela ?

Il n'y a aucun signe d'effraction. La seule chose dont je sois sûr, c'est que le coupable est l'une des personnes que vous allez rencontrer car seules ces personnes-là ont les clés de cette salle.

J'ai vu avec elles : nous n'accepterons de vous parler que si vous acceptez de répondre aux défis que nous vous lancerons.

Une fois ces défis relevés, nous vous expliquerons ce que nous faisons au moment du vol, et ainsi vous pourrez, je l'espère, trouver le coupable.

Je compte sur vous ! Qu'est une fête sans buffet ?

Pour cela, je mets à la disposition de chaque équipe un carnet d'enquête ainsi qu'un stylo. Notez bien tout ce que vous disent les suspects pour pouvoir réfléchir et résoudre l'enquête ! Normalement, il devrait y avoir un problème de concordance dans leurs témoignages car un suspect n'aura pas d'alibi vérifiable au moment du vol !

N'hésitez pas à demander de l'aide aux adultes qui sont avec vous. Vous remarquerez qu'un reporter vous suivra et passera dans les stands pour noter vos échanges.

Tout ceci restera confidentiel évidemment. Il devait faire un article dans le journal local, mais vu les circonstances il gardera toutes ces informations uniquement pour lui et vous aider dans l'enquête si vous en avez besoin. »

2/ LA MISE EN ÉQUIPE

MATÉRIEL

- 1 CARNET D'ENQUÊTE
- 1 STYLO PAR ÉQUIPE

ATTENTION ! Il faut impérativement que les plus jeunes soient avec des plus grands, sinon ils ne pourront pas résoudre l'enquête !

Ne dépassez pas 5 enfants par équipe. Ils peuvent choisir de se mettre ensemble par affinité, vous pouvez aussi demander aux plus grands de tutorer les plus jeunes.

Remettez à chaque équipe un carnet d'enquête et un stylo.

Les enfants peuvent aussi se donner un nom d'équipe, ce qui soudera d'autant plus les équipiers. Ils pourront le noter sur la couverture de leur carnet.

Si vous avez plusieurs équipes, établissez un ordre de passage, une feuille de route.

A chaque fin d'étape, lancez un jingle, sonnez la cloche, tapez sur une casserole ou passez-voir les équipes pour leur dire qu'elles peuvent aller voir un autre suspect.

SÉQUENCE 3 : LA RENCONTRE DES INSPECTEURS EN HERBE AVEC LES 6 SUSPECTS

1/ LE OU LA MAIRE DU VILLAGE – LA FRESQUE DU QUARTIER OU DU VILLAGE IDÉAL

FICHE PERSONNAGE		LE MAIRE DU VILLAGE
INFOS	Cela fait plusieurs années qu'il est maire du village. Il est très apprécié des habitants du village. Les prochaines élections sont dans quelques mois, et le maire est inquiet de bien répondre aux besoins des habitants. Il est marié au bibliothécaire.	
ATTITUDE	Il est très ouvert, très causant et n'hésite pas à aller vers les gens.	

DÉFI À LANCER AUX ENFANTS AVANT DE DONNER L'ALIBI :

DURÉE DE LA CRÉATION + ALIBI
20 MINUTES
 10 À 15 MINUTES POUR LE JEU
 +
 5 MINUTES POUR L'ALIBI

OBJECTIFS

- PERMETTRE AUX ENFANTS DE S'EXPRIMER SUR CE QUI LES CHOQUE, LES RÉVOLTE ET AUSSI SUR CE QU'ILS TROUVENT BEAU, AGRÉABLE, NÉCESSAIRE DANS LEUR VILLAGE OU LEUR QUARTIER.
- LES INVITER À RÉALISER UNE ŒUVRE COLLECTIVE UTOPIQUE QUI VA LEUR PERMETTRE DE RÉVER UN MONDE PLUS BEAU.
- LEUR PERMETTRE DE SE RENDRE COMPTE DE LEUR POUVOIR CRÉATIF.

MATÉRIEL

UN GRAND ROULEAU DE PAPIER, DES FEUTRES, DES CRAYONS, DE LA PEINTURE, DES PAIRES DE CISEAUX, DE LA COLLE, DES MAGAZINES (ADAPTÉS AUX ENFANTS) ...

Déroulement :

Proposez d'abord un temps de discussion avant le dessin (Attention à bien dispatcher le temps entre discussion et création) : Vous êtes le maire du village et ce sont bientôt les élections. Vous souhaitez connaître tout ce que les habitants aiment et détestent ou aiment moins sur leur lieu de vie. Interrogez-les et laissez libre-cours à une discussion entre les enfants :

- Que trouvez-vous de beau sur votre lieu de vie ? Quel est l'endroit que vous préférez ? Pourquoi ?
- Quel est l'endroit que vous trouvez moche ou qui vous déplaît ? Pourquoi ?
- Si vous deviez rêver de votre lieu de vie (votre quartier, votre ville) idéal ? (Les enfants risquent de vous donner des éléments encore réalistes : une piscine, un cinéma...)

• Et si vous rêviez vraiment, si vous imaginiez des choses du futur voire même des choses irréelles pour votre lieu de vie qui nous permettraient de vivre mieux : des infrastructures, des bâtiments, des moyens de transports... ce serait quoi ?

Une fois qu'ils ont eu cette discussion, proposez-leur de mettre en dessin leur quartier ou village idéal. Expliquez-leur que cette fresque est une œuvre collective et que tous les habitants du village vont participer à ce lieu de vie idéal.

Ils s'exprimeront sur la fresque jusqu'au signal de changement de stand.

À L'ATTENTION DES ADULTES BIENVEILLANTS

Laissez toute la part à l'imaginaire des enfants. Surtout ne leur dites pas « ce serait bien que tu mettes ça ici » ou bien « tu ne penses pas que ce serait mieux comme cela ». Attendez qu'ils vous sollicitent. Peut-être, d'ailleurs qu'ils ne vous solliciteront pas et que leur imaginaire sera riche ! En revanche, s'ils n'arrivent pas à trouver de l'inspiration, encouragez-les, soyez présent pour regarder avec eux le matériel, leur rappeler ce qu'ils ont dit lors de l'échange, les inciter à se répartir le travail suite à leurs échanges : « Adel tu peux dessiner la voiture volante, Joséphine l'école dans la forêt... »

UNE FOIS L'ACTIVITÉ TERMINÉE OU EN TRAIN DE SE TERMINER VOUS POUVEZ DONNER L'ALIBI DE VOTRE PERSONNAGE :

IL ACCUSE ...	L'agent municipal car c'est le dernier à avoir été avec le buffet mais n'est pas convaincu.		
IL EST ACCUSÉ PAR ...	Le médecin, son rival politique		
INDICES INNOCENTS	Il est parti de l'anniversaire de l'enseignant à 19h10.	A 19h15, il reçoit l'appel de l'agent municipal qui lui dit que le buffet de la fête est prêt.	Il part faire un tour en voiture et reviendra chez lui à 20h.

2/ LE OU LA BIBLIOTHÉCAIRE – LE TEMPS « RIEN QUE POUR SOI »

FICHE PERSONNAGE		LE BIBLIOTHÉCAIRE	
INFOS	Il a tenu bon pour garder la bibliothèque du village ouverte avec son mari ou sa femme qui est le maire.		
ATTITUDE	Personne discrète et douce. Un peu lunaire.		
DÉFI À LANCER AUX ENFANTS AVANT DE DONNER L'ALIBI :			

DURÉE DU TEMPS DE DÉCOUVERTE + ALIBI

20 MINUTES

10 À 15 MINUTES POUR LE JEU

+

5 MINUTES POUR L'ALIBI

OBJECTIFS

- PERMETTRE AUX ENFANTS DE SE POSER, DE PRENDRE LE TEMPS, D'APPRECIER CE MOMENT DOUX.
- ENCOURAGER LES ENFANTS À S'EXPRIMER SUR LEURS GOÛTS MUSICAUX, LITTÉRAIRES...
- REPÉRER LES ENFANTS QUI N'ONT PAS ACCÈS AUX LIVRES, À LA MUSIQUE DANS LEUR QUOTIDIEN POUR POUVOIR LEUR PROPOSER DES TEMPS DE DÉCOUVERTE À LA BIBLIOTHÈQUE PAR EXEMPLE.

MATÉRIEL

DES LIVRES (ALBUMS ILLUSTRÉS, BANDES DESSINÉES, MANGAS, PETITS ROMANS COURTS)

DES CDS DE DIFFÉRENTS STYLES (MUSIQUE CLASSIQUE, ROCK, POP, RAP...) ET UN POSTE CDS (ÉVITER SI C'EST POSSIBLE LA PLAYLIST SUR LE TÉLÉPHONE QUI INCITERAIT LES JEUNES À MANIPULER LEUR SMARTPHONE)

DES MAGAZINES ET DES COLORIAGES ZEN

Le temps « Rien que pour soi »

Accueillez les enfants en leur disant qu'ici c'est un lieu calme où chacun, chacune fait ce qu'il veut : lire un livre, feuilleter un magazine, écouter doucement de la musique, faire un coloriage. Vous pouvez leur proposer de leur lire un des albums s'ils en ont envie.

On cogite, on discute ! (Après le jeu) :

Avez-vous apprécié ce temps calme, rien que pour vous ? Qu'avez-vous ressenti ? Avez-vous l'habitude d'aller à la bibliothèque du village, de la ville d'à côté, du quartier ? Aimerez-vous y aller plus souvent ? Que vivez-vous d'autre qui serait culturel à la bibliothèque ou non : aller voir des spectacles dans des salles de spectacle ou dans l'espace public, des films au cinéma, visiter des musées... ? Peut-être y êtes-vous déjà allé avec vos parents, avec l'école, avec le centre social, avec l'ACE... ? Écoutez-vous de la musique ? Regardez-vous la télévision ? Jouez-vous aux jeux vidéos ?

UNE FOIS L'ACTIVITÉ TERMINÉE OU EN TRAIN DE SE TERMINER VOUS POUVEZ DONNER L'ALIBI DE VOTRE PERSONNAGE :

À L'ATTENTION DES ADULTES BIENVEILLANTS

Il faut être vigilant lors de cette séquence. En effet, en tant qu'adulte nous pourrions être jugeant sur le fait que des pratiques culturelles seraient mieux que d'autres. Évidemment, nous le savons : l'éveil culturel par le livre, l'écoute musicale, les visites au musée etc. sont bénéfiques pour l'éveil des enfants. Mais il ne faut surtout pas que des enfants se sentent dévalorisés du fait de ne pas y avoir encore goûté.

Vous prendrez bien soin de valoriser tous les enfants et de mettre en lumière la culture des uns et des autres : la culture d'une communauté (mœurs, tradition...), la culture TV et jeux-vidéos, ceux qui sont proches de la nature...

IL ACCUSE ...	L'enseignant. Ils ne se parlent plus depuis de nombreuses années. Personne n'a jamais su pourquoi.		
IL EST ACCUSÉ PAR ...	L'agent municipal de la cantine qui est très ami avec l'enseignant		
INDICES INNOCENTS	Il a fermé la bibliothèque à 19h10. Il a d'ailleurs croisé le garde forestier à vélo.	Il est rentré tout de suite chez lui. A 19h15, il a essayé de téléphoner au maire et est tombé directement sur le répondeur. Il devait être en ligne.	Il a cuisiné en téléphonant à sa mère. Le maire est rentré à 20h.

3/ L'AGENT.E MUNICIPALE DE LA CANTINE – ATELIER CUISINE DE SAISON

FICHE PERSONNAGE		L'AGENT MUNICIPAL DE LA CANTINE	
INFOS	Il est très apprécié des enfants et des familles. Il est très doux. Il est très ami avec l'enseignant de l'école. En effet, ils échangent beaucoup après la journée de classe pour mieux accompagner les enfants.		
ATTITUDE	Il est très souriant. Il porte un tablier, des chaussures souples ou type Crocs. Il appelle les enfants par des petits noms rigolos : les loulous, les chouchoux, les lapinoux...		

DÉFI À LANCER AUX ENFANTS AVANT DE DONNER L'ALIBI :

DURÉE DE L'ATELIER CUISINE + ALIBI

20 MINUTES

10 À 15 MINUTES POUR LE JEU

5 MINUTES POUR L'ALIBI

OBJECTIFS

- APPRÉHENDER LES SAISONNALITÉS DES FRUITS ET DES LÉGUMES
- PRENDRE PLAISIR À CONFECTIONNER ENSEMBLE UNE PARTIE DU GOÛTER
- LEUR PERMETTRE LA DÉCOUVERTE OU REDÉCOUVERTE DU PLAISIR DE MANGER DES FRUITS ET DES LÉGUMES

ATTENTION

EN AMONT DE L'ACTIVITÉ – BIEN VÉRIFIER SUR LES FICHES SANITAIRES SI CERTAINS DES ENFANTS PRÉSENTS ONT DES ALLERGIES ALIMENTAIRES.

MATÉRIEL

HYGIÈNE : TABLIERS, SAVON, SERVIETTE, ÉLASTIQUES À CHEVEUX...
 COUTEAUX, PLANCHES À DÉCOUPER, CUILLÈRES, LOUCHE, SALADIER...
 FRUITS DE SAISON + HERBES AROMATIQUES (MENTHE, BASILIC...)
 CALENDRIER DES FRUITS ET LÉGUMES DE SAISON (CF. ANNEXES)

Atelier « cuisine de saison »

Confectionner un goûter de saison en proposant aux enfants de créer une salade de fruits et des batônnets de légumes. On ne sait jamais, s'ils ne retrouvent pas le coupable et donc le buffet, ils auront de bons fruits et légumes pour le goûter. Demandez aux enfants d'aller se laver les mains.

Accompagnez-les, ce sera l'occasion de parler de l'importance de se laver les mains en particulier lorsqu'on cuisine. Chaque groupe coupera un fruit ou un légume spécifiquement, ce qui créera pour finir, une salade de fruits délicieuse réalisée collectivement.

On cogite, on discute ! (Pendant l'activité) :

- Est-ce que vous savez quels sont les fruits et légumes de saison ? (Vous aurez pris soin d'accrocher le poster des fruits et légumes de saison)
- Cultivez-vous des fruits ou des légumes chez vous, en pleine terre ou en bacs, chez vos grands-parents ou à l'école, au club, dans une association de quartier ?
- Si oui, est-ce que vous aimez ça ? Si non, en auriez-vous envie ou pas du tout ?
- Quels sont vos plats préférés à la maison ?
- Quel est l'aliment que vous aimez le plus/que vous préférez, que vous trouvez bon ? Est-il bon pour la santé ou ne faut-il pas trop en abuser ?

À L'ATTENTION DES ADULTES BIENVEILLANTS

Attention à respecter les règles d'hygiène : demander aux enfants de se laver les mains, d'attacher leurs cheveux ; prévoyez des tabliers pour éviter qu'ils ne se tâchent. Ne pas hésiter à mettre un peu de citron sur les fruits qui s'oxydent : pommes, poires etc.

Question sécurité : les tout-petits aussi peuvent découper des fruits. Le tout étant de leur expliquer avant l'activité comment faire pour tenir convenablement le couteau et comment placer leurs doigts pour ne pas se couper, et de les surveiller.

Attention à ne pas juger les enfants sur les habitudes alimentaires de la famille. Bien au contraire accueillir et essayer de comprendre ce qu'ils vivent. Permettre l'expression des enfants sans émettre de jugements ou de conseils.

UNE FOIS L'ACTIVITÉ TERMINÉE OU EN TRAIN DE SE TERMINER VOUS POUVEZ DONNER L'ALIBI DE VOTRE PERSONNAGE :

IL ACCUSE ...	Le ou la bibliothécaire qui a eu un différend avec l'enseignant.		
IL EST ACCUSÉ PAR ...	Le maire du village		
INDICES INNOCENTS	Il a téléphoné au maire du village à 19h15 au moment où il a fermé pour lui annoncer que tout était prêt. Il est sorti de la salle avec le médecin qui passait par là.	Il s'est arrêté à la station d'essence côté pour prendre de l'essence	Il est ensuite allé chez l'enseignant pour fêter son anniversaire

FICHE PERSONNAGE		LE MÉDECIN
INFOS	Il est très apprécié dans le village. Il est indispensable. C'est le seul médecin pour tout le village. S'il n'était pas là, il faudrait aller jusqu'à l'hôpital qui est à 1h de voiture. Il a pour projet de faire un parking devant son cabinet pour que les patients puissent venir plus facilement à leurs rendez-vous.	
ATTITUDE	Il est agréable, sourit et s'intéresse aux gens. Il est tout de même assez réservé.	
DÉFI À LANCER AUX ENFANTS AVANT DE DONNER L'ALIBI :		

DURÉE DU DU BONHOMME SANTÉ + ALIBI

20 MINUTES

10 À 15 MINUTES POUR LE JEU

+
5 MINUTES POUR L'ALIBI

OBJECTIFS

- PERMETTRE AUX ENFANTS D'IDENTIFIER LES FACTEURS QUI FAVORISENT LA SANTÉ ET LES FACTEURS QUI NUISENT À LA SANTÉ.
- ENCOURAGER LES ENFANTS À S'EXPRIMER SUR LEUR SANTÉ MENTALE ET LEUR SANTÉ PHYSIQUE.
- COMPRENDRE LEUR ACCÈS À LA SANTÉ (SUIVI MÉDICAL, PRISE DE RENDEZ-VOUS CHEZ DES SPÉCIALISTES...).

MATÉRIEL

UNE GRANDE FEUILLE DE PAPIER / GROUPE
DES FEUTRES

PRÉPARATION

IMPRIMEZ LES SILHOUETTES QUE VOUS TROUVEREZ EN ANNEXE.

Le bonhomme santé

1. Proposez aux enfants de se mettre autour de vous. Posez la feuille de la silhouette bien en vue et donnez-leur la consigne : « Vous marchez dans la rue et vous croisez quelqu'un de votre âge et du même sexe que vous, cette personne a l'air en bonne santé, bien dans sa peau, en forme. Ensuite, vous vous posez la question de savoir pourquoi elle semble si bien ; pour quelles raisons elle semble bien dans sa peau. Vous dessinez ou vous écrivez autour d'elle les raisons qui font que d'après vous elle est bien dans sa peau ».

► Si les enfants sont jeunes ou s'ils n'en n'ont pas l'envie, vous pouvez écrire pour eux. Si les enfants n'arrivent pas à démarrer le jeu, vous pouvez les aider en leur posant des questions : Comment est l'expression sur son visage ? D'après-vous pourquoi va-t-elle bien dans son corps, dans sa tête ? Comment imaginez-vous sa vie ? A quoi passe-t-

elle son temps libre, son temps à l'école, son temps en famille ? Fait-elle du sport ou pratique-t-elle une activité ? etc.

Dans un second temps, vous ferez le questionnement à l'inverse sans le noter autour d'une silhouette : « Vous poursuivez votre promenade et vous croisez quelqu'un de votre âge et de votre sexe qui n'a pas l'air en bonne santé, qui semble plutôt mal dans sa peau, pas très en forme. D'après-vous pourquoi n'a-t-il pas l'air bien ? Quelles sont les raisons qui font qu'il est mal dans sa peau ? ».

2. Vous pourrez afficher les différentes silhouettes « bonhomme en bonne santé » récoltées.

On cogite, on discute ! :

Et vous, pensez-vous que vous êtes en bonne santé ou pas assez ? Vos parents ont-ils la possibilité de prendre rendez-vous avec un médecin lorsque vous en avez besoin ? Êtes-vous inquiet pour votre santé ou la santé de vos proches ?

À L'ATTENTION DES ADULTES BIENVEILLANTS

Cet atelier est délicat. Il peut réveiller des traumatismes chez certains enfants : décès d'un proche, maladie grave etc. C'est pourquoi l'on propose de parler d'un bonhomme imaginaire croisé dans la rue, pour leur permettre de prendre de la hauteur et se concentrer sur les facteurs liés à la bonne ou mauvaise santé.

Si un enfant a besoin de s'exprimer, écoutez-le. Si ça prend le pas sur l'expression des autres ou si vous sentez monter une forte émotion, vous pouvez lui proposer de continuer la conversation plus tard dans l'après-midi et en parler à son adulte référent.

UNE FOIS L'ACTIVITÉ TERMINÉE OU EN TRAIN DE SE TERMINER VOUS POUVEZ DONNER L'ALIBI DE VOTRE PERSONNAGE :

IL ACCUSE ...	Le maire du village : son rival politique.		
IL EST ACCUSÉ PAR ...	Le garde forestier qui n'apprécie pas du tout sa volonté de couper des arbres pour faire un parking plus grand devant son cabinet médical.		
INDICES INNOCENTS	À 19h il passe à la salle des fêtes pour déposer les décorations	Il part en même temps que l'agent municipal à 19h15 et rentre chez lui	Il se souvient avoir vu partir un cycliste avec un sac sur le dos au moment de leur départ.

5/ LE OU LA GARDE FORESTIER – L'ARBRE À EMPREINTES

FICHE PERSONNAGE		LE GARDE FORESTIER
INFOS	Sa joie est d'être dans la nature. Il est très militant. Sa lutte du moment : éviter la bitumisation devant le cabinet médical du médecin qui obligerait à couper des arbres centenaires. Il voulait mettre une banderole « NON au parking du cabinet médical » devant la salle des fêtes.	
ATTITUDE	Il est très discret, réservé. Il porte des vêtements tout-terrain. Il a un casque de vélo.	
DÉFI À LANCER AUX ENFANTS AVANT DE DONNER L'ALIBI :		

DURÉE DE L'ARBRE À EMPREINTE + ALIBI

20 MINUTES

10 À 15 MINUTES POUR LE JEU
+
5 MINUTES POUR L'ALIBI

OBJECTIFS

- ENCOURAGER LES ENFANTS À S'EXPRIMER SUR LA PLACE DE LA NATURE DANS LEUR VIE
- LEUR PERMETTRE DE S'EXPRIMER VIA LE MEDIUM PEINTURE ET DE CRÉER DE BELLES CHOSES

MATÉRIEL

DES SILHOUETTES D'ARBRE (CF. ANNEXES)
AUTANT QUE D'ENFANTS
DE LA PEINTURE GOUACHE
DU SAVON

L'arbre à empreinte

Dans la nature chaque arbre a sa personnalité, chaque arbre est différent. Invitez les enfants à créer leur arbre avec les couleurs qu'ils aiment particulièrement.

Pendant qu'ils créent les feuilles des arbres en déposant leur empreinte (comme sur la photo ci-contre), invitez-les à s'exprimer : Est-ce que vous aimez les arbres ? Est-ce que vous grimpez sur leur tronc et leurs branches ? Y-a-t-il des arbres autour de chez vous ? A quoi servent-ils pour les hommes, pour les animaux ? Pourrait-on se passer d'eux ? Vous êtes-vous déjà baladé en forêt ou au milieu d'arbres dans un parc ? Qu'avez-vous ressenti ?

Proposez aux enfants d'accrocher au mur, si vous le pouvez, leurs arbres qui mis côte à côte forment une forêt magnifique aux mille couleurs. Si vous ne pouvez pas accrocher au mur, vous pouvez les installer sur une grande table.



UNE FOIS L'ACTIVITÉ TERMINÉE OU EN TRAIN DE SE TERMINER VOUS POUVEZ DONNER L'ALIBI DE VOTRE PERSONNAGE :

À L'ATTENTION DES ADULTES BIENVEILLANTS

Vous pouvez proposer aux enfants d'aller observer un arbre qui serait proche du lieu de la fête. Vous pouvez leur proposer d'observer l'écorce, les feuilles, les branches. De regarder de près si des insectes y nichent. Vous pouvez leur demander s'ils considèrent que les arbres sont bien traités, si nous y faisons assez attention, si nous leur apportons assez d'importance...

IL EST ACCUSÉ PAR ...

L'enseignant qui est un fervent admirateur du médecin.

INDICES INNOCENTS

Il a quitté sa maison vers 19h en direction de la salle des fêtes

Il est arrivé à 19h15 au moment où l'agent municipal est sorti avec le médecin

Il est parti tout de suite à vélo avant d'être vu

6/ L'ENSEIGNANT – ACTIVITÉ « À L'ÉCOLE »

FICHE PERSONNAGE		L'ENSEIGNANT
INFOS	Il a vu passer beaucoup de générations d'enfants. Il connaît toutes les familles du village. Il est très ami avec l'agent municipal.	
ATTITUDE	Il est très excentrique. Vêtements flashy, voix forte, fait des blagues. Il adore le médecin et essaie de convaincre tous les habitants de voter pour lui.	

DÉFI À LANCER AUX ENFANTS AVANT DE DONNER L'ALIBI :

DURÉE DE L'ACTIVITÉ « À L'ÉCOLE » + ALIBI

20 MINUTES

10 À 15 MINUTES POUR LE JEU

+
5 MINUTES POUR L'ALIBI

OBJECTIFS

- ENCOURAGER LES ENFANTS À S'EXPRIMER SUR LEUR VIE À L'ÉCOLE
- LEUR PERMETTRE D'ENVISAGER DES SOLUTIONS POSSIBLES AUX PROBLÈMES RENCONTRÉS ET DE RÉVÉLER LES BELLES CHOSES VÉCUES À L'ÉCOLE

MATÉRIEL

DES QUESTIONNAIRES
DES STYLOS

L'activité « À l'école » :

Expliquez aux enfants que vous avez besoin de récolter leur opinion concernant leur vie à l'école. Pour cela, proposez-leur de remplir ce questionnaire :

- Je me sens bien en classe quand :
- Ce que j'aime chez mes camarades de classe, c'est :
- Quand je suis en classe, j'aime :
- Je suis mal à l'aise en classe quand :
- Ce qui m'énerve, c'est :
- J'espère que demain à l'école ou au collège :
- J'ai des difficultés à dire ce que je pense quand :
- J'ai peur du maître, de la maîtresse ou du prof qui :

- J'aime quand le maître, la maîtresse ou le prof :

- L'endroit que je déteste le plus à l'école ou au collège c'est :

- L'endroit que je préfère à l'école ou au collège c'est :

En fonction de l'âge des enfants vous pouvez soit leur laisser le temps de répondre personnellement à leur questionnaire puis le partager ou bien noter les réponses des uns et des autres qu'ils vous donnent à la volée.

Lorsqu'ils donnent la réponse, n'hésitez pas à leur poser des questions pour qu'ils puissent aller plus loin en expliquant leurs réponses et surtout essayer de trouver des solutions aux problèmes rencontrés. L'idée est que ces solutions soient trouvées en dialogue avec les copains.

À L'ATTENTION DES ADULTES BIENVEILLANTS

Certains jeunes peuvent avoir du mal à remplir leur questionnaire : par manque de vocabulaire, par peur de trop se confier, par peur de faire des fautes d'orthographe... Rassurez-les et rappelez-leur que vous pouvez les aider. Respectez aussi les silences qui disent souvent beaucoup de choses. N'obligez surtout pas un enfant à s'exprimer.

Si certains enfants confient un grand mal-être à l'école ne gardez pas cela pour vous, parlez-en au responsable de club qui pourra en parler aux parents de l'enfant.

UNE FOIS L'ACTIVITÉ TERMINÉE OU EN TRAIN DE SE TERMINER VOUS POUVEZ DONNER L'ALIBI DE VOTRE PERSONNAGE :

IL EST ACCUSÉ PAR ...	Le bibliothécaire. Ils se détestent sans plus savoir pourquoi.	
INDICES INNOCENTS	Il était à sa fête d'anniversaire	La fête se déroulait chez lui ou chez elle

SÉQUENCE 4 : LA RÉOLUTION DE L'ENQUÊTE :

1/ ÉCHANGES ENTRE ÉQUIPES

Les enfants peuvent échanger sur ce qu'ils ont trouvé et décider ensemble d'annoncer qui est le suspect et ainsi faire une proposition au maire.

Le maire donne alors le résultat de l'enquête... bien embêté.

► **Mettre à la vue de tous l'œuvre d'art collective, la forêt des arbres à empreintes, les bonhommes santé...**

RÉSOLUTION DE L'ÉNIGME

C'EST LE MAIRE QUI A VOLÉ LE BUFFET. IL VOULAIT IMPÉRATIVEMENT QUE LES HABITANTS SE METTENT À RÉFLÉCHIR ENSEMBLE À LEUR QUARTIER ET À LEUR VILLE. C'EST LA SEULE SOLUTION QU'IL A TROUVÉE.



2/ EXPRESSIONS DES PERSONNAGES

EXPRESSION DU MAIRE

« Je ne sais pas ce qui m'a pris. J'avais l'impression que tout le monde était obsédé par la concurrence que nous nous faisons avec le médecin. Il fallait que je trouve une solution pour vous faire prendre conscience que c'est nous tous réunis qui formions une véritable équipe pour trouver des solutions pour notre village, notre quartier, notre école, notre santé... Et c'est incroyable tout ce que nous avons noté de tout ce qui compose vos vies. Vos vies, vos paroles sont précieuses pour nous !

Je m'excuse cher (l'agent municipal de la cantine) de vous avoir fait croire que votre buffet, tout le travail que vous aviez effectué, avait disparu. Je m'excuse aussi de vous avoir accusé, je ne savais pas comment m'en sortir. Je me suis embourbé dans mes mensonges. Comme quoi, la vérité est la meilleure des choses... Merci, merci à tous pour tout ce que vous nous avez partagé. Et cher (le médecin), peu importe que ce soit vous ou moi qui remporte la victoire aux élections, nous avons de la matière pour construire nos programmes et répondre au plus près aux préoccupations des habitants. »

EXPRESSION DU MÉDECIN

« Tant que l'on est dans les prises de conscience, je voudrais dire au garde forestier que je ne ferai pas couler de bitume devant mon cabinet et que je ne couperai pas les arbres, j'ai enfin compris quelles étaient vos revendications et l'importance de la présence des arbres dans nos vies. »

EXPRESSION DU GARDE FORESTIER

« Oh, comment vous remercier ! Je vous suis très reconnaissant de m'avoir entendu. Peut-être ai-je crié trop fort plutôt que de vous expliquer calmement. La prochaine fois que la colère me prend, je repenserai à ce moment et je me calmerai avant d'aller discuter avec celui dont les actes ne sont pas en adéquation avec mes valeurs. »

EXPRESSION DE L'ENSEIGNANT

Je tiens à m'excuser auprès de vous (le bibliothécaire). Je me suis rendu compte que je vous accusais alors que vous n'y êtes pour rien. Et si nous enterrions la hache de guerre ?

EXPRESSION DU BIBLIOTHÉCAIRE

Je suis absolument d'accord, d'autant que je ne me souviens même plus de la raison de notre colère.

SÉQUENCE 4 : LA RÉOLUTION DE L'ENQUÊTE

3/ TEMPS DE RELECTURE DU REPORTER

Le reporter (membre de l'aumônerie) :

Il interviendra pour lire une parole biblique, parole qui fait résonner ce que viennent de vivre les enfants. Il ne faut surtout pas que ce temps soit plaqué mais bien qu'il soit en lien avec ce que viennent de vivre les enfants.

► **Nous vous proposons ces versets. Vous pouvez en choisir d'autres, en fonction de l'âge des enfants et de leur chemin.**

LA BREBIS PERDUE

Des gens peu fréquentables sont avec Jésus et l'écoutent.

Voyant cela, les pharisiens et les scribes murmurent entre eux :

« Cet homme, Jésus, fait bon accueil aux pécheurs. »

« Il mange avec eux ! »

Alors Jésus leur dit cette parabole :

« Si l'un de vous a cent brebis et qu'il en perd une, n'abandonne-t-il pas les quatre-vingt-dix-neuf autres dans le désert pour aller chercher celle qui est perdue, jusqu'à ce qu'il la retrouve ? Quand il l'a retrouvée, il la prend sur ses épaules, tout joyeux, et, de retour chez lui, il rassemble ses amis et ses voisins pour leur dire : "Réjouissez-vous avec moi, car j'ai retrouvé ma brebis, celle qui était perdue !" »

« Que veux-tu nous dire avec cette parabole ? »

« Je vous le dis : de la même façon, il y aura de la joie dans le ciel pour un seul pécheur qui se convertit, plus que pour quatre-vingt-dix-neuf justes qui n'ont pas besoin de conversion. »

D'après l'Évangile selon saint Luc
chapitre 15, versets 3 à 7 (Trad. Théobule)

Est-ce que toi aussi, quand tu rencontres des nouvelles personnes, tu peux avoir peur ? Tu peux être méfiant ? Jésus lui, comme tu peux le voir, ne craint pas les gens. Il ne s'arrête pas à ce qu'il peut imaginer, ce qu'ils ont fait dans le passé ou encore d'où ils viennent. Il accueille tout le monde, même les pécheurs c'est-à-dire ceux qui ont commis une faute en parole, en acte ou en pensée et il mange même avec eux.

Par la parabole de la brebis perdue, Jésus veut nous dire que nous nous devons être attentifs à chacune et à chacun. Nous pourrions nous dire : une brebis perdue ce n'est pas si grave. Il nous reste les 99 autres ce qui n'est pas si mal. Non, Jésus, lui, délaisse les 99 pour aller rechercher celle qui s'est perdue, car elle est vulnérable, fragile et qu'elle a besoin d'aide.

Est-ce que parfois tu peux être cette brebis perdue et vulnérable ? Ou bien peux-tu parfois te sentir pêcheur parce que tu as commis une faute par les mots (en mentant, en te moquant), par les gestes (en volant, en trichant, en donnant des coups) ou en pensée (en étant égoïste, en refusant d'aider, en refusant de pardonner) ? Est-ce tu peux regretter et demander pardon ?

Jésus n'est jamais déçu par ses amis, par les hommes et les femmes qu'il rencontrent car il pardonne et voit toujours le bon dans le cœur des Hommes.



APPUYEZ-VOUS SUR LES DESSINS DES ENFANTS QU'ILS AURONT FAITS PENDANT LA JOURNÉE, ET DONNEZ-LEUR RENDEZ-VOUS POUR LA DEUXIÈME ÉTAPE DU GRAND DÉBAT DES 6-15 ANS : « LES DÉBATS : ON COGITE, ON DISCUTE »

SÉQUENCE 5 : GOÛTER ET CLÔTURE

Ce moment de partage est très important pour les enfants, d'autant plus qu'ils ont confectionné quelque chose ensemble ! Proposez-leur de déguster la salade de fruits qu'ils ont préparée et autres gourmandises et friandises du buffet réapparu !

N'oubliez pas la musique et la chorégraphie de « Fini les blablas ! »

Évidemment c'est la fête, soignez ce temps !



**PENSEZ À NOUS CONFIER LES PAROLES DES ENFANTS
EN ENVOYANT UNE COPIE PAR COURRIER OU PAR MAIL :**

ACE – 106, rue du Bac 75007 PARIS

contact@ace.asso.fr (objet du mail : paroles-grand jeu)

AVANT LE 30 NOVEMBRE 2024

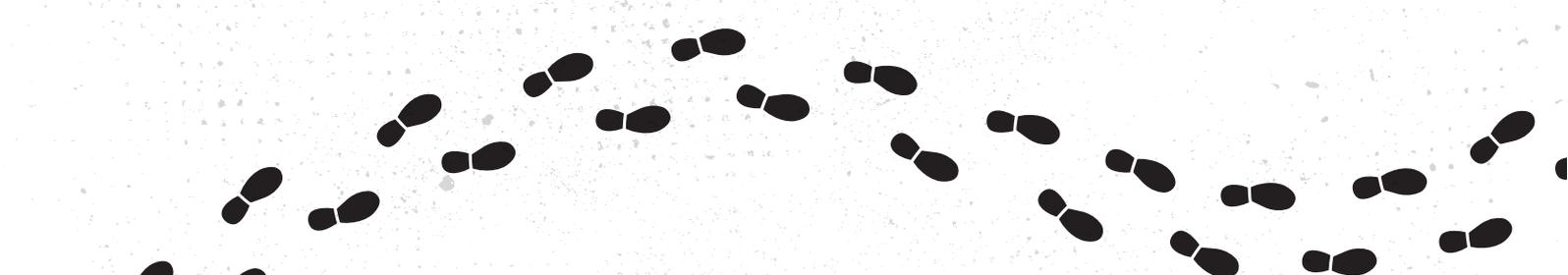


**POUR PERMETTRE UNE RELECTURE NATIONALE QUI EMMENERA LES ENFANTS VERS
LA DEUXIÈME ÉTAPE DU GRAND DEBAT DES 6-15 ANS**



106 rue du Bac. 75007 Paris
ace.asso.fr

Juin 2024

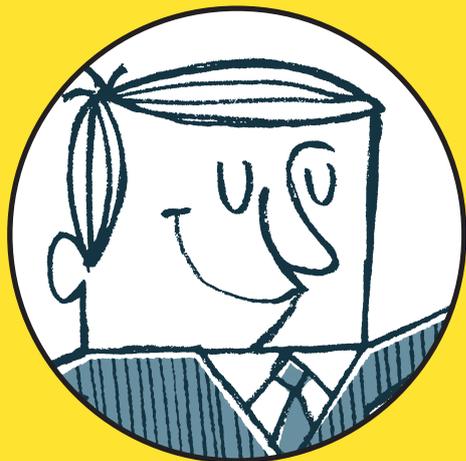


**CŒURS
EN FÊTE!**



NOM DE L'ÉQUIPE :

SUSPECT N°1



LE MAIRE

IL ACCUSE :

.....

LES INDICES QUI L'INNOCENTENT :

.....

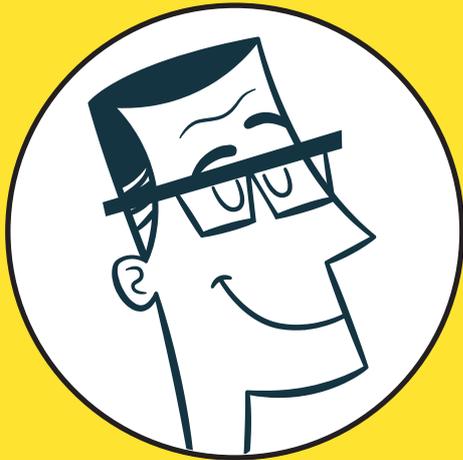
.....

.....

.....

.....

SUSPECT N°2



LE BIBLIOTHÉCAIRE

IL ACCUSE :

.....

LES INDICES QUI L'INNOCENTENT :

.....

.....

.....

.....

.....

SUSPECT N°3



L'AGENT MUNICIPAL

qui s'occupe de la cantine de l'école

IL ACCUSE :

.....

LES INDICES QUI L'INNOCENTENT :

.....

.....

.....

.....

.....

SUSPECT N°4



LE MÉDECIN

IL ACCUSE :

.....

LES INDICES QUI L'INNOCENTENT :

.....

.....

.....

.....

.....

SUSPECT N°5



LE GARDE FORESTIER

IL ACCUSE :

.....

LES INDICES QUI L'INNOCENTENT :

.....

.....

.....

.....

.....

SUSPECT N°6



L'ENSEIGNANT

IL ACCUSE :

.....

LES INDICES QUI L'INNOCENTENT :

.....

.....

.....

.....

.....



LE CALENDRIER DES FRUITS ET LÉGUMES DE SAISON

AUTOMNE

(fin septembre-octobre-novembre)



Haricots vert



Chou
(toutes les sortes)



Pomme



Figue



Brocoli



Betterave



Courge
(Potimarron, Butternut...)



Poire



Raisin



Navet



Carotte



Pomme de terre

HIVER

(décembre- janvier-février-mars)



Patate douce



Fenouil



Endive



Panais



Poireau



Orange



Clémentine



Radis



Kaki



Cresson



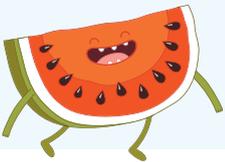
Kiwi



Épinard

PRINTEMPS

(avril-mai- début juin)



Salade



Asperge



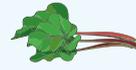
Pastèque



Artichaut



Brocoli



Rhubarbe



Fenouil



Pomme



Blette



Fève



Poireau



Fraise

ÉTÉ

(fin juin-juillet-août-début septembre)



Courgette



Aubergine



Concombre



Mais



Petits pois



Pastèque



Melon



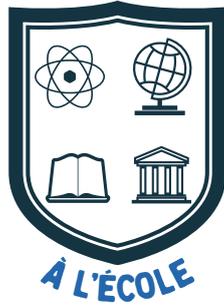
Abricot



Nectarine



LE QUESTIONNAIRE



JE ME SENS BIEN EN CLASSE QUAND :

.....

CE QUE J'AIME CHEZ MES CAMARADES DE CLASSE, C'EST :

.....

QUAND JE SUIS EN CLASSE, J'AIME :

.....

JE SUIS MAL À L'AISE EN CLASSE QUAND :

.....

CE QUI M'ÉNERVE, C'EST :

.....

J'ESPÈRE QUE DEMAIN À L'ÉCOLE OU AU COLLÈGE :

.....

J'AI DES DIFFICULTÉS À DIRE CE QUE JE PENSE QUAND :

.....

J'AI PEUR DU MAÎTRE, DE LA MAÎTRESSE OU DU PROF QUI :

.....

J'AIME QUAND LE MAÎTRE, LA MAÎTRESSE OU LE PROF :

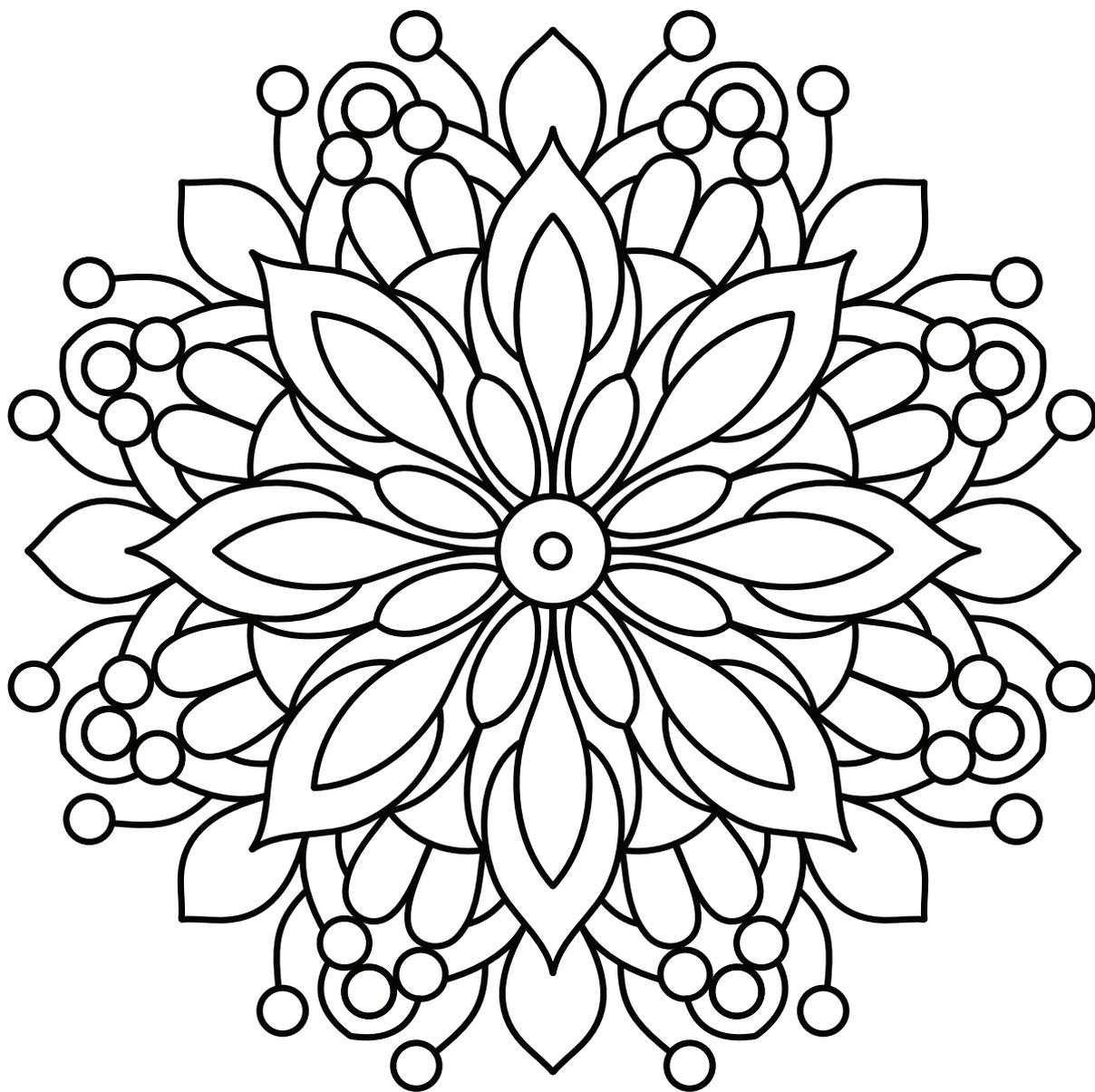
.....

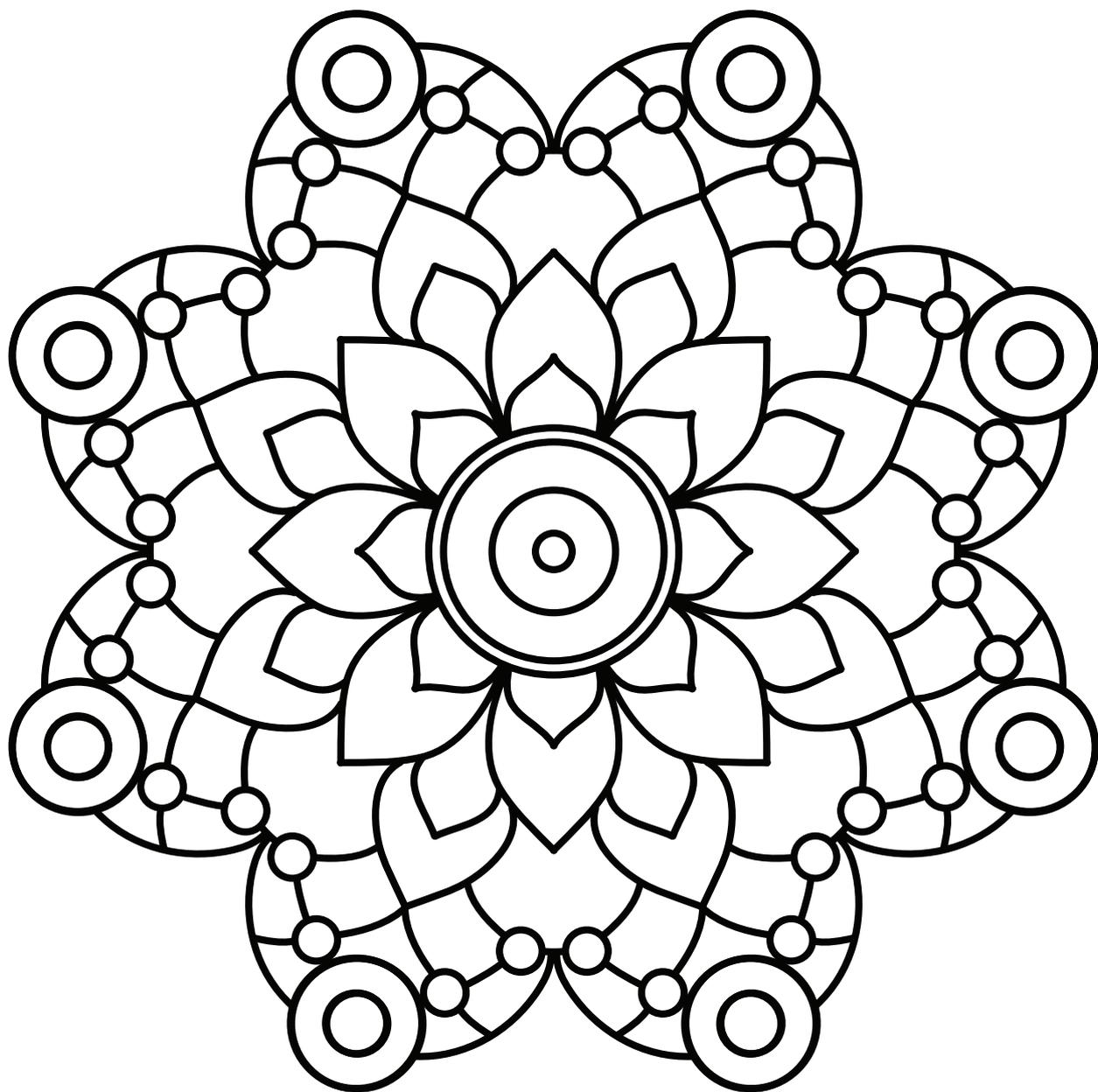
L'ENDROIT QUE JE DÉTESTE LE PLUS À L'ÉCOLE OU AU COLLÈGE C'EST :

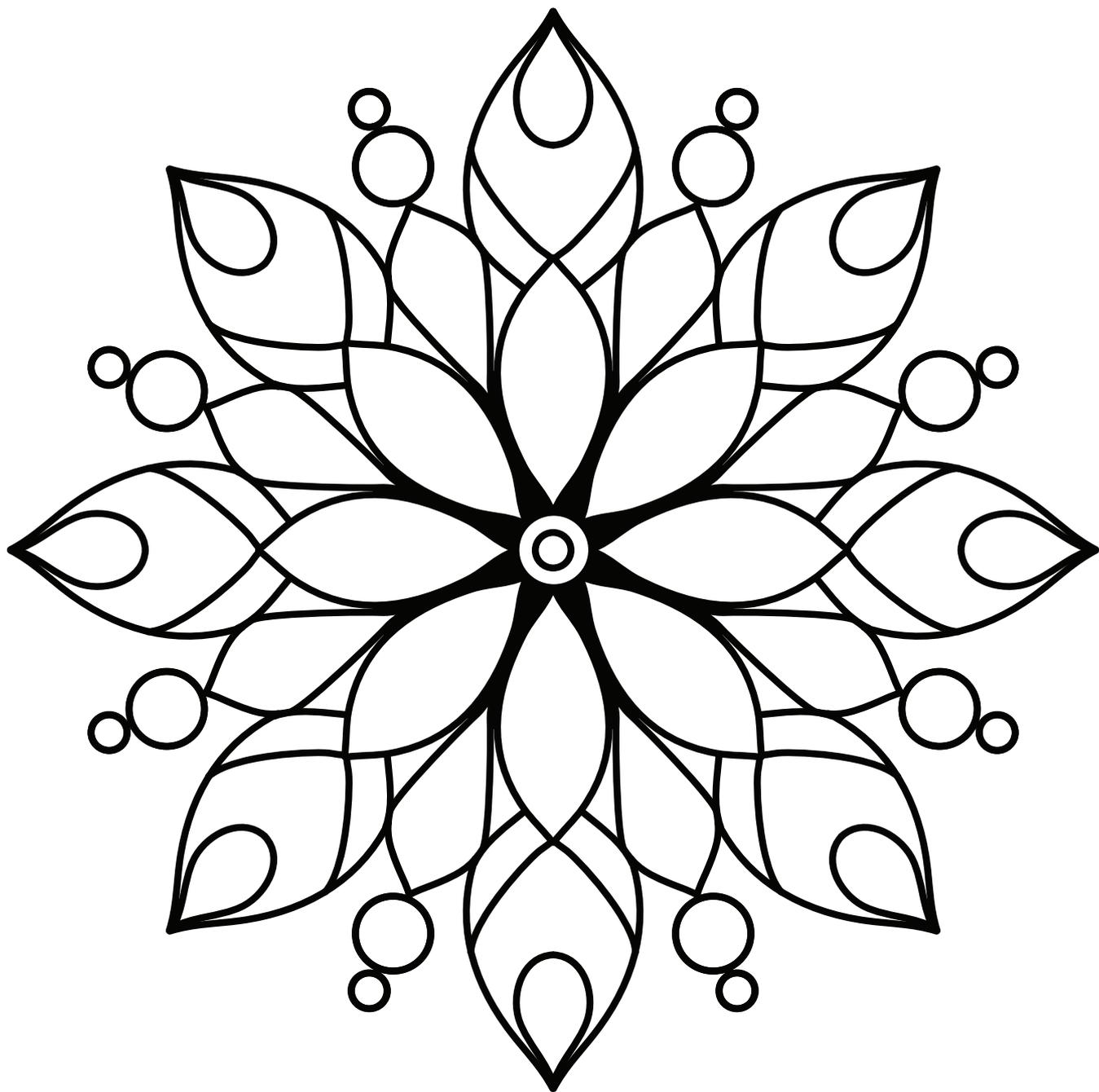
.....

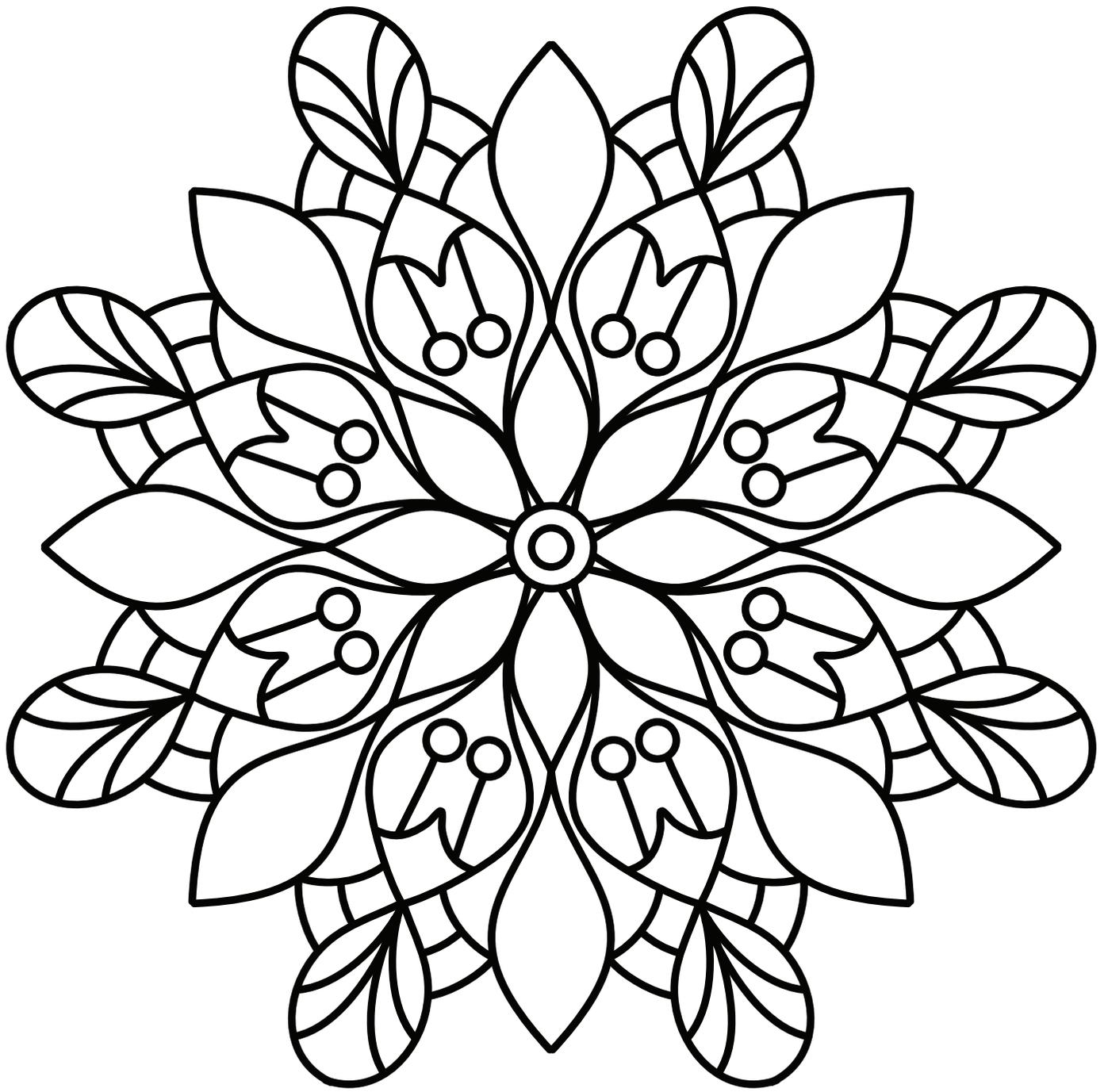
L'ENDROIT QUE JE PRÉFÈRE LE PLUS À L'ÉCOLE OU AU COLLÈGE C'EST :

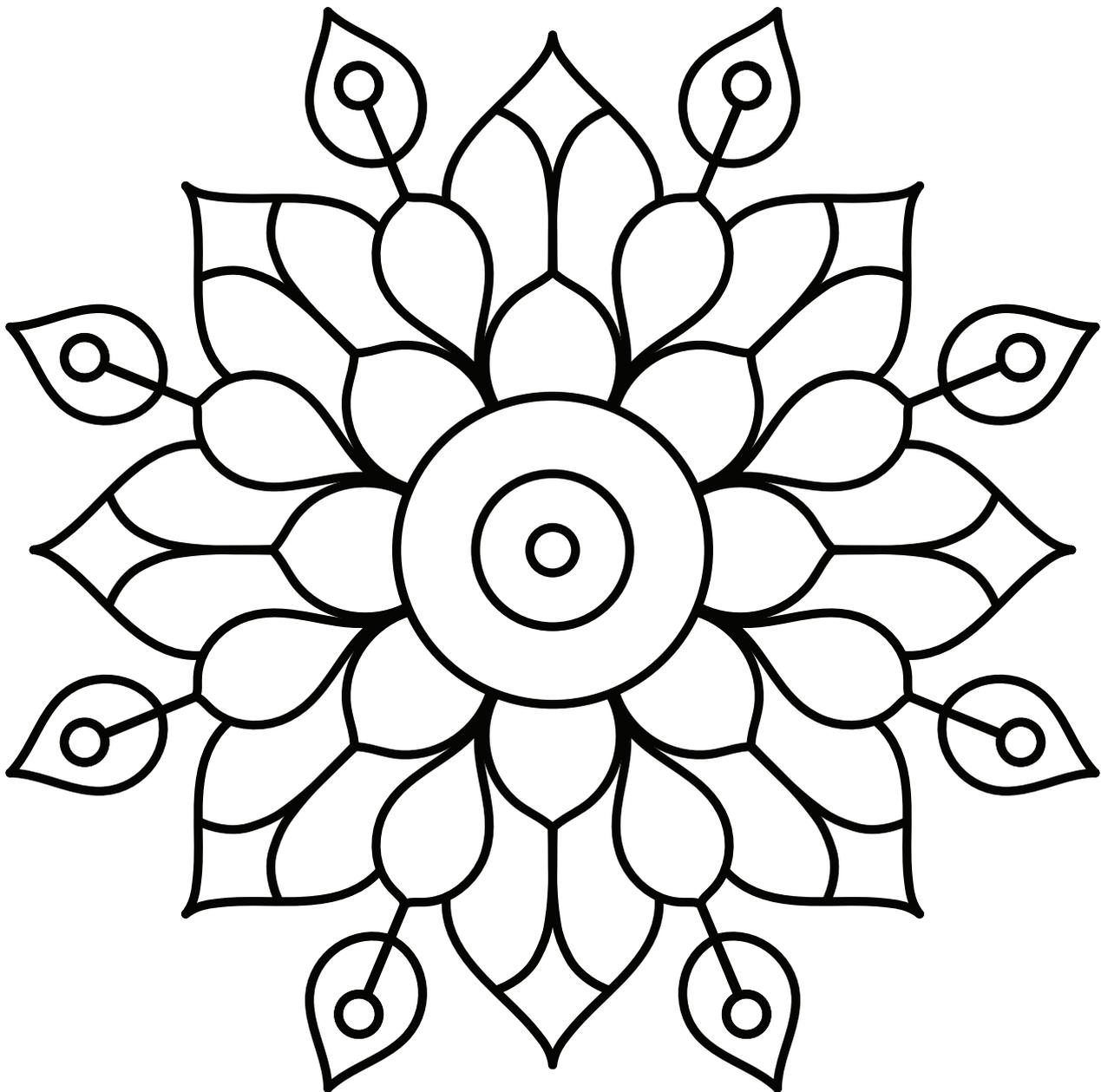
.....

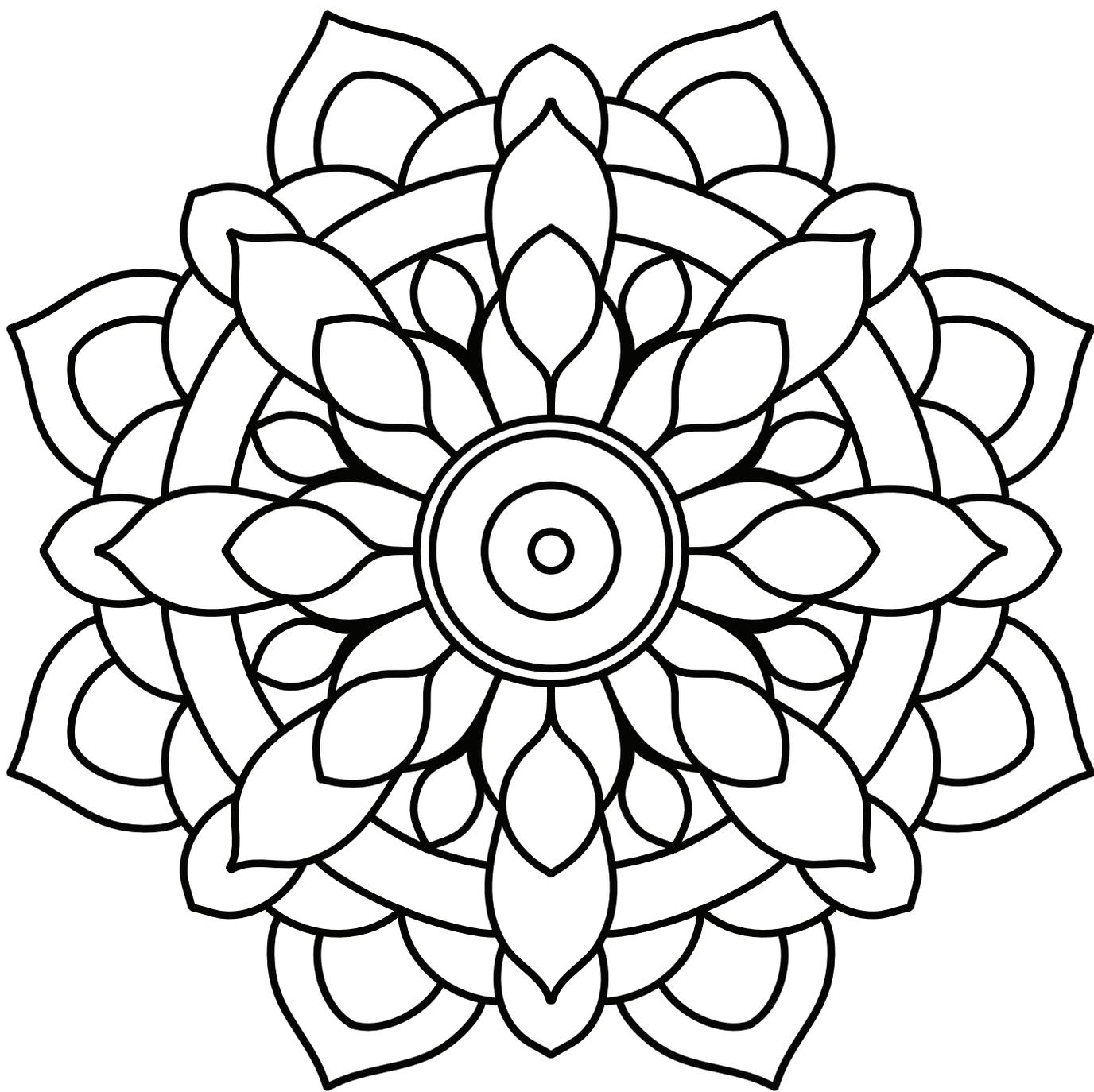




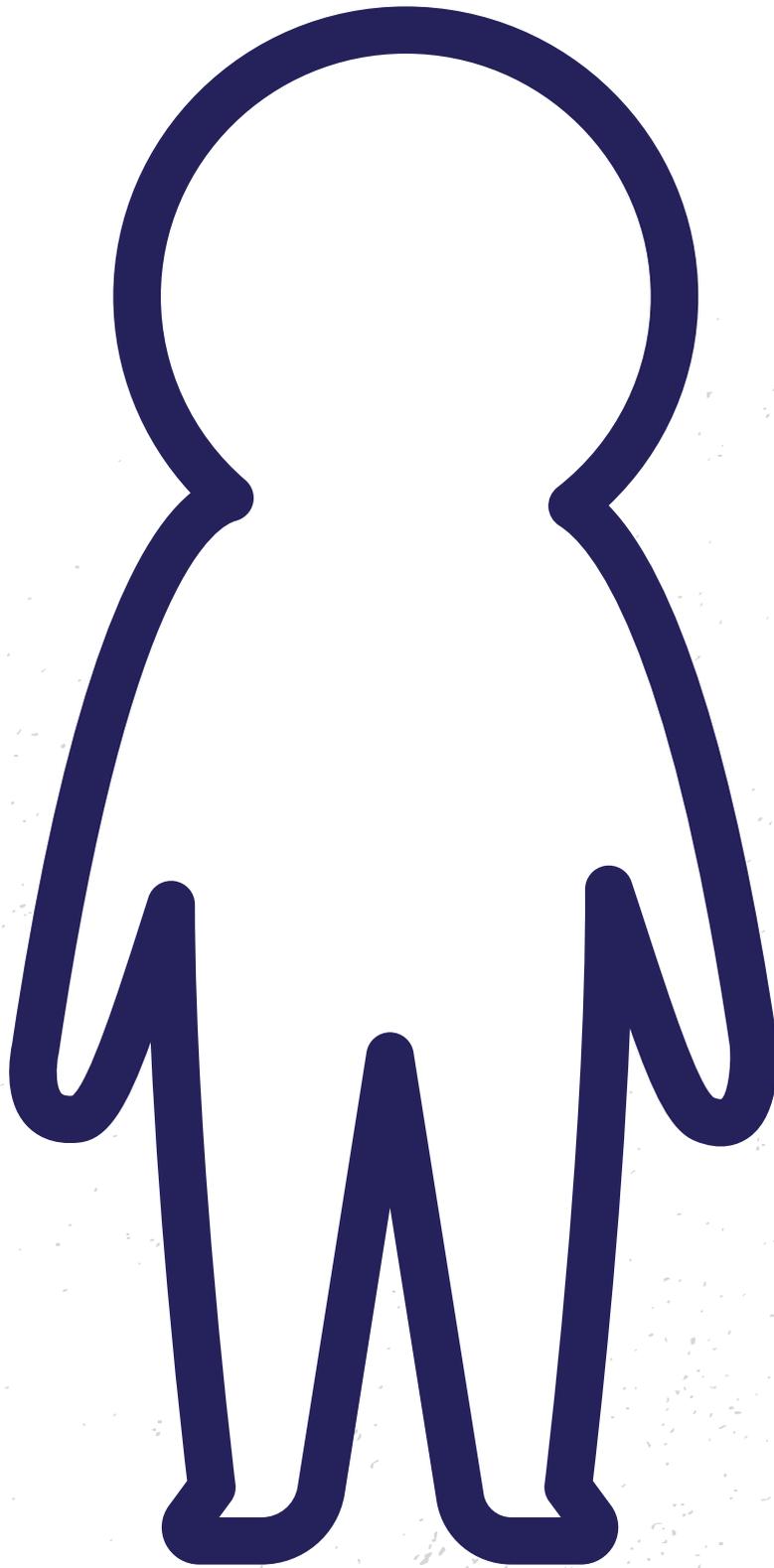




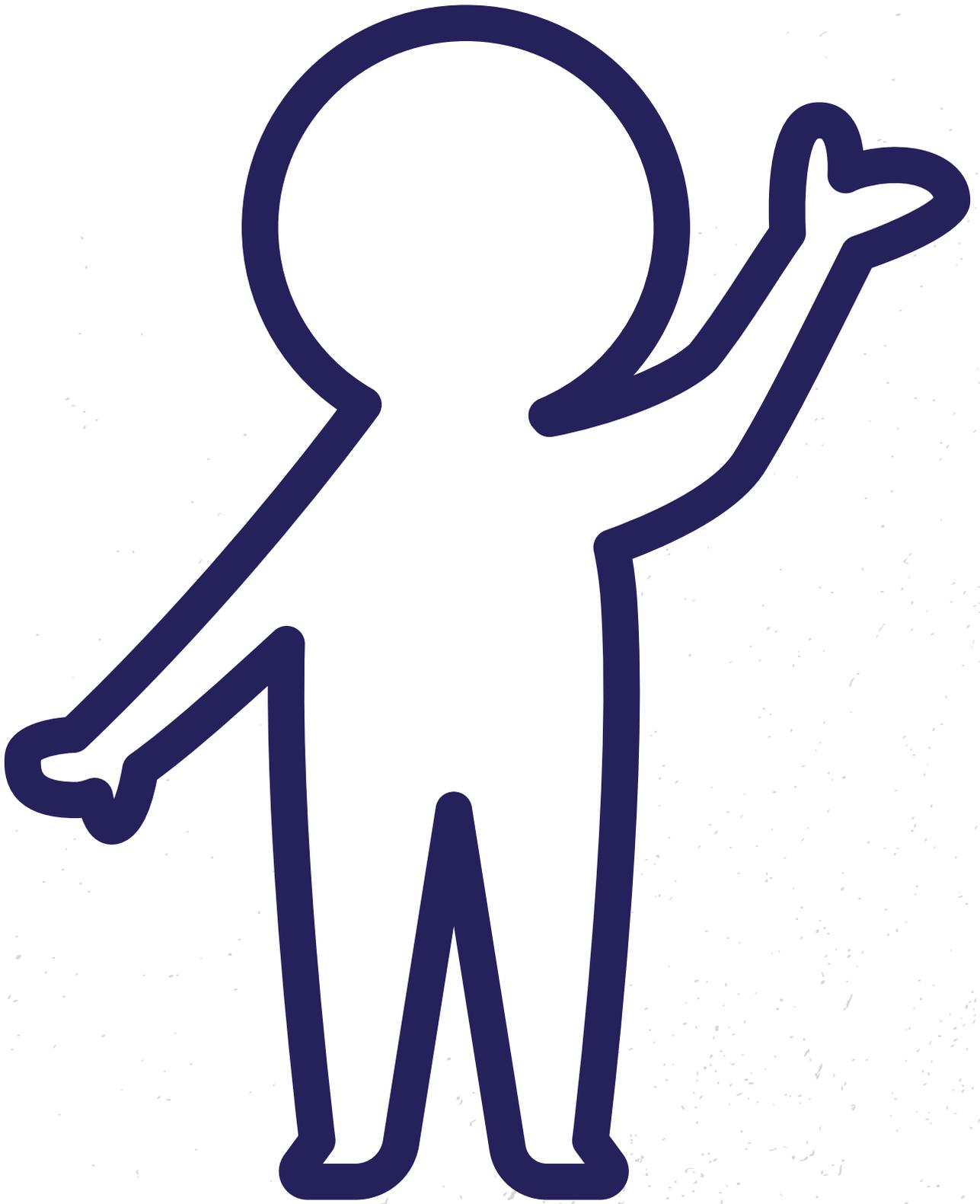




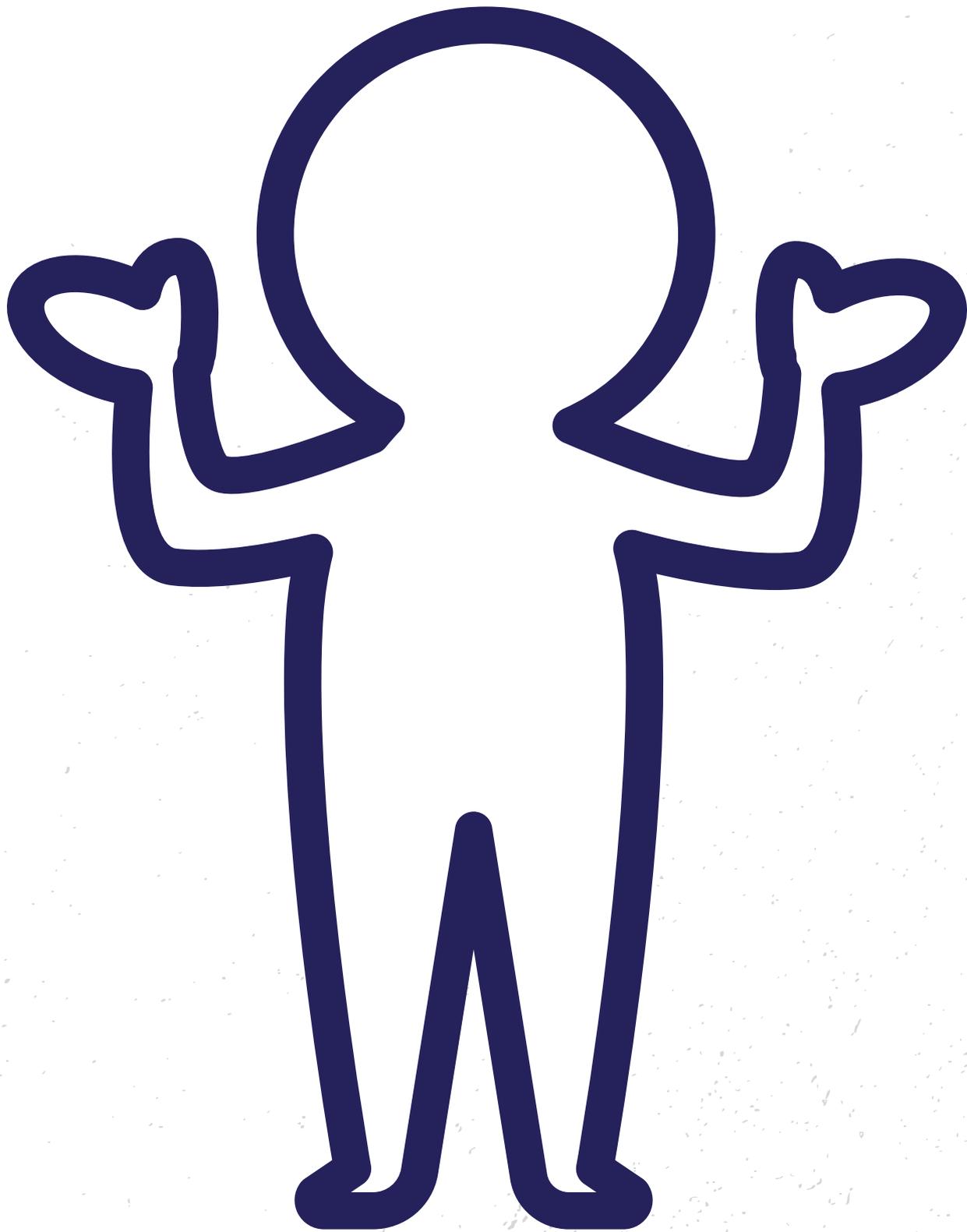
LE BONHOMME SANTÉ



LE BONHOMME SANTÉ



LE BONHOMME SANTÉ



LE BONHOMME SANTÉ

