



L'Education Populaire par tous et partout !

# Intentions

*« L'éducation populaire ça se vit, ça ne se déclame pas »*

Une approche ludique, attractive, collaborative pour :

- identifier les rôles et les places de l'Education Populaire dans notre société
- mesurer qu'exercer sa citoyenneté peut se jouer dans tous les espaces de vie sociale
- expérimenter la coopération en formation d'adultes
- vivre une démarche d'Education Populaire



# Public

Ce jeu a été pensé comme outil pédagogique pour les formations. Il est donc à destination « tout public ».



- De 8 à 16 joueurs
- Minimum 2 équipes

Utilisable pour les formations socio-éducatives ou les formations professionnelles continues.

# Matériel

Une boîte de jeu comprenant :  
plateau de jeu, pions, dés,  
sablier, etc.

- 3 types de cartes :
  - ✓ cartes « Informations »
  - ✓ cartes « Fabrique de lien social » ou « Actions »
  - ✓ cartes « Agitateur de citoyenneté » ou « Salade »
- une table pédagogique constituée de ressources
- une bibliographie élargie
- un ordinateur avec connexion internet



# Ressources

Une table pédagogique (affiches, dépliants, brochures, périodiques, textes de lois etc.)

- représentant la pluralité de points de vue sur l'éducation populaire.
- permettant de construire et d'enrichir sa réflexion pour renforcer la citoyenneté.

# Cartes « Informations »

Recueillir de l'information par des témoignages, des citations, mini-quiz, vrai/faux ... pour mieux identifier :



- les différents mouvements historiques
- les formes nouvelles
- les lieux d'Educ Pop,
- les figures et les acteurs désireux d'agir sur les enjeux sociétaux d'aujourd'hui.

# Cartes Fabrique de lien social ou Actions

Elles invitent à une épreuve, une action pour :

- Expérimenter, construire et utiliser des ressources
- Vivre l'éducation populaire



# Cartes « Agitateur de citoyenneté »

Elles invitent les joueurs de toutes les équipes à effectuer une action ensemble pour :

- Confronter ses idées sous forme de débat mouvant
- Mutualiser ses connaissances





# Principes

« Seul, on va plus vite, ensemble on va plus loin »

Un jeu coopératif

- Il n'y a pas de perdant ni de gagnant.
- Les équipes ne jouent pas les unes contre les autres, mais les unes **avec** les autres,

Le « Faire ensemble » fonde le « Vivre ensemble »

Démocratie participative : se rencontrer, s'exprimer, interagir, se confronter, s'entraider, créer et construire ensemble.

# But du jeu

Récolter un maximum d'informations et d'éléments en vue de créer une œuvre collective sur l'éducation populaire.



# Modalités

Le jeu se déroule en 4 étapes :

- La découverte des ressources
- La partie
- L'œuvre collective
- Echanges sur le jeu (retour sur les modalités et contenus)

# Durée

- Une durée variable selon le contexte.
- Minimum 2h.
- Possibilité d'utiliser le jeu comme fil conducteur tout au long d'une formation (sur plusieurs jours).



# Aller plus loin...

Pistes de réflexion ouvertes par le jeu :

- La coopération /le travail coopératif
- La place du débat et de la délibération
- La place et le rapport au savoir
- La place du jeu dans la pédagogie
- Etc.

# Le jeu a été présenté lors de la foire aux outils pédagogiques d'Education Populaire



# Organisation

- La foire nationale Européenne pilotée par le CNAJEP les 17 et 18 septembre 2015 à Paris
- La foire internationale (10<sup>ème</sup> édition) les 9,10 et 11 décembre 2015 à Budapest

# Objectifs

- Mettre en place un noyau d'acteurs engagés au quotidien dans le champ de l'Education Populaire et dans la mise en œuvre d'outils, démarches, et méthodes pédagogiques,
- Travailler la question de l'éducation formelle et non formelle en Europe,
- Echanger, mutualiser avec les autres pays des pratiques et outils (portail).