

LIVRET DE JEU DU QUARTIER

Mots clés : Coéducation - Ludique - Livret

Présentation d'un quartier, son historique, ses particularités, au travers d'un livret de jeux familial imaginé par les habitants.



INFORMATIONS PRATIQUES



Tout public



Durée de l'action variable



Peu de temps est nécessaire pour s'approprier le principe



Cet outil peut aussi être utilisé à titre personnel

OBJECTIFS

- ✓ Découvrir et faire découvrir son propre quartier de manière ludique et originale
- ✓ Favoriser les échanges entre habitants du quartier, ainsi qu'avec les personnes extérieures
- ✓ Favoriser le lien familial et stimuler la réflexion de groupe

RÉFÉRENT
DE LA FICHE
Sciences de la
Famille
UMONS

PRÉSENTATION

L'idée est de regrouper dans un livret les particularités d'un quartier (son historique, ses personnages, connus et reconnus, ses lieux insolites et remarquables,...) et de les présenter à un public familial sous forme de jeux (labyrinthes, anagrammes, rébus, mots fléchés,...).

Le livret de jeu du quartier est une manière ludique d'en apprendre plus sur son propre quartier, mais aussi de le faire découvrir à des personnes étrangères à celui-ci.

MÉTHODE

En compagnie d'un groupe d'habitants.

Phase 1 :

Déterminer les différents sujets qui seront intégrés dans le livret. Il peut s'agir, par exemple :

- De faits relatifs à l'histoire du quartier, de ses origines jusqu'à aujourd'hui, d'événements ou de personnages célèbres qui marquent ou ont marqué l'histoire du quartier,
- De constructions qui symbolisent le quartier pour les habitants,
- De caractéristiques de l'environnement, de la flore ou de la faune du quartier,
- D'événements culturels ou folkloriques,

- De villes ou villages avec lesquels le quartier ou la ville dont il fait partie est relié,
- De lieux insolites appréciés par les habitants,
- De recettes culinaires propres au quartier ou à la ville,
- De vocabulaire ou d'expressions propres au quartier, à la ville ou à la région,
- ...

Phase 2 :

Traduire sous forme de jeux et de consignes de jeux les informations rassemblées dans la première phase. Ce peut-être, par exemple :

- un rébus,
- un « Mots fléchés »,
- un « Mots mêlés »,
- des points à relier pour former une image,
- des anagrammes,
- des images à reconnaître,
- des images à mettre en couleur,
- ...

Phase 3 :

Réaliser la pagination, c'est-à-dire le positionnement de chaque jeu dans le livret et adapter chaque jeu à la mise en page choisie.