



**JEU ICI,
TOI AILLEURS**



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT DU PROJET



PROJET « JEU ICI, TOI AILLEURS » POUR UN MONDE PLUS FRATERNEL – 2013

... Partir à l'aventure, relever de nombreux défis, être force de proposition, investir des espaces de liberté ; voilà les enjeux que s'est donnés l'UGSEL pour contribuer à l'animation institutionnelle de tous les établissements scolaires.

Après les «*Relais-Marathons*» de l'an 2000 et «*Planète Espérance*» de 2004, c'est un nouveau projet éducatif auquel l'UGSEL vous invite pour la rentrée 2012/2013, avec « **JEU ici, TOI ailleurs** ».

Convaincu de l'intérêt de proposer aux communautés éducatives un projet fédérateur et dynamisant autour des valeurs de fraternité et de générosité, le Secrétariat général de l'Enseignement catholique soutient l'UGSEL dans cette nouvelle opération nationale.

Parce qu'une Education à la solidarité internationale se nourrit d'actions concrètes, deux organismes caritatifs « **Enfants du Mékong** » et « **La Société de Saint-Vincent-de-Paul** » rejoignent cette initiative. Destinataires de la collecte de dons inscrite à ce projet, ces deux partenaires cibleront des actions d'aide à la scolarisation en Asie du Sud-est et en France et d'accompagnement des plus démunis dans leur dignité d'homme.

... Centré sur le concept d'une pédagogie du jeu dans les apprentissages, ce projet d'animation s'ouvre à l'ensemble des champs disciplinaires et souhaite proposer un développement des compétences au regard de situations de jeux dans toutes leurs dimensions.

Du 2 au 5 avril 2013, une semaine pour « Apprendre autrement »,
> pour s'ouvrir au monde dans une « école sans murs »,
> pour oser déstructurer l'organisation d'une semaine de classe,
> pour aller à la rencontre des autres.

Tel est le temps fort d'animation éducative et pastorale proposé pour un « **vivre ensemble** ».

En vous remerciant de l'intérêt que vous avez accordé à ce projet, nous tenons à vous assurer, Mesdames, Messieurs, de l'expression de nos sentiments dévoués les meilleurs.

Eric de LABARRE
Secrétaire général de l'Enseignement catholique

Michel GROSSEAU
Président de l'UGSEL nationale

« *Extraits de la lettre d'accompagnement du projet* »

SOMMAIRE

- 3** Donner du sens à notre projet
- 4** Qui est Enfants du Mékong ?
- 5** Qui est La Société de Saint-Vincent-de-Paul ?
- 6** Modalités de mise en œuvre du Jeu
- 7** Développement du projet sur l'année
- 8** Proposition d'organisation de la semaine du 2 au 5 avril
- 9** Un temps fort de rassemblement
- 10** Une pastorale en adéquation avec Diaconia !
- 11** Des formes possibles de dons
- 12** Une fiche de collecte

DONNER DU SENS A NOTRE PROJET

Parce que l'UGSEL est convaincue de l'importance d'une Education à la Fraternité et à la Solidarité, nous avons souhaité proposer à tous les établissements, un projet d'envergure nationale, qui rassemble l'ensemble des communautés éducatives dans un sentiment d'appartenance fraternel au service des autres.

Organisme de l'Enseignement catholique, l'UGSEL s'inscrit pleinement dans la démarche d'exploration éducative de l'institution. Aussi, l'UGSEL, acteur principal de l'animation sportive des établissements dans le cadre de la discipline EPS, a voulu mettre en exergue la notion de jeu, qui habite la mise en œuvre de nos situations d'apprentissage moteur au sein de nos séances pédagogiques. Le jeu devient alors un moyen d'appropriation de notions, de connaissances et de compétences, non seulement dans la confrontation des élèves mais dans les interactions qu'il engendre entre les personnes.

Mais pourquoi l'associer à une démarche de générosité avec des partenaires caritatifs ?

Tout le monde s'accorde à dire que le jeu développe bien plus que l'enjeu du gain d'une partie. C'est avant tout un engagement pour donner le meilleur de soi-même, une collaboration entre équipiers pour partager un objet ou une stratégie, un respect des règles pour atteindre ensemble un but, un esprit fraternel pour respecter des partenaires, des adversaires. Autant de valeurs éducatives qui permettent aux jeunes de se construire dans la relation aux autres !

Ce sont toutes ces valeurs humaines que nous désirons transférer dans un élan de générosité pour donner du sens à l'Autre et témoigner de notre engagement à leur service.

S'engager dans un jeu, courir dans un relais, dépasser ses performances, donner de mon temps pour récolter des dons en faveur d'enfants défavorisés, déscolarisés ou abandonnés donnent du sens à un investissement personnel et apportent la satisfaction d'agir pour son prochain.

Ce jeu conçu pour vos classes offre la possibilité à chaque enseignant de vivre des temps d'apprentissage « autrement » à divers moments de l'année ou lors de la semaine d'avril. Organisé autour du socle commun, il aborde différentes acquisitions dans plusieurs champs disciplinaires. Il crée du lien avec une ouverture pastorale autour de valeurs éducatives et permet la découverte des organisations humanitaires « Enfants du Mékong » et « La Société de Saint-Vincent-de-Paul ». Les situations jouées proposées ne sont bien sûr pas exhaustives et le savoir-faire des enseignants permettra de les adapter et de les exploiter différemment.

Vous trouverez aussi dans ce livret, des pistes d'organisation qui vous apporteront les ingrédients pour mettre en place un temps fort de rassemblement autour de jeux et décliner des propositions de collectes de dons pour nos partenaires privilégiés. Ils comptent sur notre engagement pour continuer à œuvrer sur des missions et des projets d'action auprès des plus démunis, ici et là-bas.

Bonne année scolaire dans les apprentissages, le jeu et le partage.

Ensemble, nous montrerons notre capacité à mobiliser nos communautés éducatives et chrétiennes pour un monde plus généreux et plus fraternel !

Merci à tous les membres de la CNAPEP pour leur investissement et leur sens du service.

Philippe BRAULT,
Pilote du projet national « Jeu ici, Toi ailleurs »



« L'enfant que nous aidons aujourd'hui sauvera son pays demain »



NOTRE VISION

Face à la souffrance des enfants et des familles qui vivent en Asie du Sud-est dans l'extrême pauvreté, **Enfants du Mékong** se développe depuis plus de 50 ans pour répondre à leurs besoins et reconnaître leur dignité.

Notre mission

Enfants du Mékong a pour mission d'éduquer, de former et d'accompagner les enfants et les jeunes, afin de leur permettre d'améliorer leurs conditions de vie matérielles et de se construire, intellectuellement, affectivement et moralement.

Enfants du Mékong n'est pas une association confessionnelle, mais ses valeurs et son action puisent leur inspiration dans une vision chrétienne de l'homme.

QUELQUES CHIFFRES

Créée en **1958** par René Péchard

7 pays d'intervention en Asie du Sud-est : Laos, Thaïlande, Vietnam, Cambodge, Philippines, Birmanie, Chine (Yunnan)

38 permanents, plus de **1000 bénévoles** en France et en Asie

84 % des dépenses affectées aux missions en faveur des enfants (parrainages, formation, constructions...)

97 % des ressources proviennent de fonds privés

21 700 parrainages et plus de **60 000 enfants** soutenus

92 programmes de développement, **66 foyers** d'étudiants, **6 centres** scolaires

Le parrainage

Il permet à un enfant d'être nourri, scolarisé et soigné. C'est un geste simple et efficace qui transforme des vies.

Plusieurs parrainages possibles :

> le parrainage individuel (d'un enfant 24 € / mois ou d'un étudiant 39 € / mois),

> le parrainage collectif (fonctionnement d'une école par exemple 24 € / mois).

Les Bambous ou nos Volontaires de Solidarité Internationale

Les Bambous, âgés de 20 à 30 ans donnent un an de leur vie au service des enfants pauvres d'Asie du Sud-est et d'Enfants du Mékong pour animer, coordonner et soutenir les actions des responsables locaux en Asie.

Ils sont les yeux et les oreilles de l'association sur le terrain.

47 Bambous sont envoyés en Asie pour 2011-2012 dans nos **7 pays** d'action.

NOTRE AMBITION AVEC VOUS !

Donnez un avenir à un enfant !

Tant de filleuls en Asie attendent leur parrain en France :

5 nouveaux parrains par école participante ?

Suivez des jeunes dans leurs études en Asie !

77 foyers d'accueil et centres scolaires aux Philippines et au Cambodge.

Aidez ces 1500 jeunes à poursuivre leurs études !

Soutenez nos volontaires « bambous » qui partent donner un an de leur vie en Asie !

Soutenez avec nous leur mission auprès des plus pauvres !





« Enserer le monde dans un réseau de charité »

Bienheureux Frédéric Ozanam (1813-1853), fondateur

La Société de Saint-Vincent-de-Paul (SSVP) est une association caritative, qui a été créée en 1833. Elle a pour but de réaliser ou de soutenir toute initiative en faveur de l'aide et de l'action sociale, de la fraternité, de la protection de la santé et de l'assistance matérielle et morale. La réinsertion de la personne, grâce à un accompagnement personnalisé dans la durée, est le cœur de son action. La SSVP a reçu le label Grande Cause nationale 2011 : « Pas de solitude dans une France fraternelle ».

NOS ACTIONS

Visiter les personnes âgées

Les personnes âgées habitent souvent loin de leurs enfants et petits-enfants. Les visites sont rares. Chez elles ou en maison de retraite, elles sont heureuses de rencontrer des bénévoles de la SSVP. Ils viennent parfois accompagnés de jeunes bénévoles qui leur présentent un spectacle, jouent avec elles ou partagent un goûter. Ces visites sont très importantes pour les personnes âgées, qui les attendent avec impatience.

Accompagner les enfants et les familles

La SSVP soutient les familles en difficulté. Les bénévoles les visitent pour évaluer avec elles leurs besoins : aide financière, alimentaire, aide aux devoirs... Ils favorisent également le départ en vacances de celles qui n'ont pas les moyens de partir. Et lors des grandes occasions, les bénévoles invitent les familles à faire la fête : repas de réveillon, goûters de Noël, galettes des rois...

Accueillir les « Sans Domicile Fixe »

Les « sans domicile fixe » sont très nombreux à solliciter la SSVP. Les bénévoles les accueillent dans des centres qui leur permettent de faire une lessive, de prendre une douche, de se reposer, de manger un repas chaud, d'avoir de nouveaux vêtements. Dans certaines villes, la SSVP leur propose également un logement pour une nuit ou pour quelques mois.

LA SSVP EN QUELQUES CHIFFRES :

- > 17 000 bénévoles en France, 800 000 à travers le monde, répartis dans 146 pays
- > Près de 300 000 personnes visitées et accueillies dans nos permanences par an
- > 13 000 SDF accueillis dans les 200 logements sociaux gérés par la SSVP
- > 650 bénéficiaires d'une aide éducative (alphabétisation, cours de soutien pour adultes, ateliers pédagogiques)
- > 900 enfants bénéficiant d'une aide aux devoirs



AVEC VOUS ...

Aidez-nous à soutenir les enfants et leurs familles, les personnes âgées, les « sans-domicile fixe » ! Nous avons besoin de bénévoles pour poursuivre nos actions.

Engagez-vous à nos côtés ! Vous pouvez contribuer au financement de diverses aides (alimentaire, vestimentaire, mobilière...), en faveur des plus démunis que nous aidons.

Contact : Société de Saint-Vincent-de-Paul – 120, avenue du Général Leclerc – 75014 Paris
01 42 92 08 10 – contact@ssvp.fr – www.ssvp.fr

MODALITÉS DE MISE EN OEUVRE DU JEU

LIBERTÉ DE L'ENSEIGNANT

La plupart des fiches proposées présente des situations d'apprentissage sous forme de jeu, en lien avec les programmes pour chaque cycle et pour chaque pilier du socle commun. Selon l'avancée dans leur programmation, les enseignants sont invités à sélectionner les fiches réalisables par leur classe.

Par ailleurs, il convient de vérifier si le matériel nécessaire à la réalisation de chaque situation est disponible. Si ce n'est pas le cas, éviter de mettre ces fiches en haut de la pile de cartes. C'est à l'enseignant d'apprécier le temps d'utilisation de cette mallette de jeu. Des cartes vierges sont disponibles en téléchargement sur le site de l'UGSEL, si l'enseignant a une idée de situation/jeu. Libre à lui de les remplir.

ORGANISATIONS PÉDAGOGIQUES

1 - Jeu avec la classe entière (organisation la plus simple)

Un seul pion symbolise le parcours de la classe. Le défi sera donc d'atteindre la case «Arrivée» en résolvant les différentes situations/jeux.

Après avoir lancé les dés, on avance sur le parcours, puis on tire une carte de la couleur de la case correspondante. L'enseignant la lit ou la fait lire par un élève. Toute la classe cherche à résoudre la situation/jeu et propose des solutions pendant un temps défini par l'enseignant.

C'est l'enseignant qui valide les réponses.

Ensuite, les dés sont relancés pour découvrir une nouvelle situation/jeu.

Lorsque la case «Arrivée» est atteinte, on peut recommencer une partie.

2 - Jeu avec la classe divisée en équipes (organisation plus stimulante)

Selon le cycle, il est possible de solliciter l'aide d'adultes pour piloter les équipes (notamment en cycle 1, éventuellement en cycles 2 et 3)

Chaque équipe se voit attribuer un pion.

• EN CYCLE 1

Équipes de 4 à 8 élèves.

A tour de rôle, chaque équipe lance le dé et tire une carte. L'adulte accompagnateur lit la carte et anime la situation/jeu.

Dès qu'une situation/jeu est réussie, elle est validée et les dés sont relancés.

Chaque équipe doit terminer le parcours sans contrainte de temps ni de classement.

• EN CYCLES 2 ET 3,

6 équipes maximum.

Un 1^{er} lancer de dés désignera l'équipe qui commence à jouer.

La première équipe lance les dés, déplace son pion et tire une carte:

-soit toute la classe réalise la situation/jeu proposée. Une fois cette situation/jeu validée par l'enseignant, la deuxième équipe lance les dés, déplace son pion et tire une carte. Toute la classe réalise cette nouvelle situation/jeu... et ainsi de suite.

-soit chaque équipe joue pour elle en réalisant la situation/jeu de la carte tirée.

L'émulation de la classe sera créée par la course poursuite entre les équipes pour atteindre la première, la case «Arrivée».

POUR DONNER DU SENS À LA COLLECTE

Il arrivera sans doute dans le jeu, que l'on tire des cartes « Valeurs » ou « Partenaires ». Ces cartes permettront de mieux connaître les partenaires associés et destinataires de la collecte de fonds.

DÉVELOPPER ET VIVRE LE PROJET SUR L'ANNÉE SCOLAIRE DANS SON ÉTABLISSEMENT

NOVEMBRE/DÉCEMBRE

Période de sensibilisation et de connaissance du fondement du projet

Prendre contact avec la commission mixte départementale (UGSEL/DDEC/«EDM»/«SSVP»/ APEL) si elle a été mise en place. Envisager la possibilité d'inviter les partenaires («EDM»/«SSVP») pour rencontrer les professeurs, les élèves et les parents et présenter leurs missions :

POUR

- > Décliner le projet « Jeu ici, Toi ailleurs » (plaquette de présentation)
- > Sensibiliser les élèves aux 5 valeurs du projet : générosité, dignité, espérance, fraternité et rencontre
- > Partager des témoignages
- > Présenter les modalités de parrainage et de récolte des dons
- > Présenter le support « Boîte de jeu pédagogique » qui accompagne les élèves sur toute la période de mise en œuvre du projet

Il serait intéressant que l'enseignant puisse solliciter les associations lors des actions concrètes en classe :

- > pour partager un moment pédagogique du projet
- > lorsque les enfants jouent avec la boîte
- > à la distribution des fiches de collecte...

JANVIER / FÉVRIER / MARS

Ouvrir le projet pluridisciplinaire construit à partir des 7 piliers du socle commun.

UTILISATION DE LA BOÎTE DE JEU

- > faire circuler la boîte par cycle ou par classe...
- > en fonction de la taille de l'établissement, prévoir plusieurs boîtes pour en favoriser une meilleure utilisation (découverte du jeu et temps d'utilisation). **Possibilité d'achat de boîtes supplémentaires au prix de 30 €.**

DISTRIBUTION DES COURRIERS POUR LA RÉCOLTE DES DONS (à télécharger sur le site)

- > lettre aux parents
- > lettre aux enfants
- > fiche de collecte individuelle

COLLECTE DES DONS TOUT AU LONG DE CETTE PÉRIODE

Suggestions:

- > prévoir un espace dans la classe ou dans un endroit commun à l'école pour afficher les témoignages de solidarité, les actions menées avec les élèves et la dimension pastorale du projet autour des valeurs de générosité, espérance...
- > Réaliser une « cagnotte » décorée par les élèves et lui réserver une place privilégiée dans la classe

PRÉPARATION DU RASSEMBLEMENT

- > Ateliers sportifs : jeux collectifs, parcours athlétiques...
- > Ateliers éducatifs : jeux de mathématiques, de sociétés, de logiques...
- > Organisation de la journée des remises de dons

AVRIL/MAI/JUIN

- > Rassemblement final lors de la semaine Pascale (du 2 au 5 avril)
- > Remontée des dons jusqu'à fin mai 2013 à l'UGSEL Nationale pour la remise officielle aux partenaires «EDM» et «SSVP» début juin 2013

PROPOSITION D'ORGANISATION DU PROJET SUR LA SEMAINE DU 2 AU 5 AVRIL

Lors de ces trois journées, l'école, lieu de vie et de solidarité change de rythme, innove et met « le cap sur l'exploration éducative ».

Pour « apprendre autrement » :

- > Oser aménager différemment le temps scolaire
- > Proposer des situations d'apprentissages ludiques
- > Permettre la rencontre des niveaux d'enseignement

Selon les structures des établissements et les classes participantes, des propositions ouvertes pour les écoles maternelles et élémentaires :

TROIS JOURNÉES POUR « JOUER ENSEMBLE »

Lancement de la semaine du jeu (mardi 2 avril 2013) _____

Rassemblement de tous les participants :

- > Pour lancer la semaine du jeu si les écoles ont choisi de faire vivre ce projet uniquement sur la semaine Pascale
- > Pour finaliser les actions mises en œuvre tout au long de l'année

Espace de partage « Jeu ici, Toi ailleurs » pour un monde plus fraternel

- > Prévoir un tableau d'affichage illustrant toutes les réalisations des classes : exposés, témoignages, photos, textes.....
- > Partir d'un affichage vide pour le compléter durant les 3 journées de jeu

Collecte des dons :

- > Remise de la « cagnotte » pour ceux qui ont fait vivre le projet durant l'année
- > Remise des fiches de collecte à ceux qui entrent dans la semaine du jeu
- > Retour pour tous le vendredi 5 avril

Mardi 2 avril et jeudi 4 avril 2013 _____

Mise en œuvre des ateliers à l'initiative de chaque école :

- > **Jeux sportifs** : jeux collectifs, parcours athlétiques, de poursuite.....
- > **Jeux éducatifs** : jeux de mathématiques, de logiques, littéraires, de sociétés... Boîte « Jeu ici, Toi ailleurs »...
- > **Ateliers de ressourcement** : disponibilité corporelle...
- > **Atelier d'expression** autour des 5 valeurs du projet (pastorale)
- > **Conférences**, vidéos des partenaires

Vendredi 5 avril 2013 : Journée phare du projet _____

Pour clore cette semaine du jeu :

- > Rassemblement par établissement, par secteurs d'établissements ou rassemblement départemental
- > Mise en place d'un village du jeu
- > Temps pastoral
- > Chant fédérateur (à télécharger sur le site)
- > Remise des dons
- > Présence des associations et autres instances
- > Témoignages d'élèves sur le vécu de cette opération

TEMPS FORT DE RASSEMBLEMENT : VENDREDI 5 AVRIL 2013

PRINCIPES DE BASE :

- Mobiliser les élèves et les partenaires de l'Enseignement catholique le vendredi 5 avril 2013 pour finaliser la semaine « **Jeu ici, Toi ailleurs** ».
- Vivre une journée de rencontre festive pour prolonger ce qui a été vécu dans les établissements.
- Partager au cours d'un temps pastoral (matérialisation de la récolte de dons).

Comment ?

- > Un département
- > Un secteur ou plusieurs
- > Un établissement ou plusieurs
- > Un regroupement par cycles

Quoi ?

- > Des jeux culturels
 - échecs.....
 - jeux traditionnels régionaux
 - jeux géants (mikado, dames...)
- > Des jeux sportifs
 - jeux collectifs : thèque, ultimate, kinball, tchoukball
- > Des défis sportifs (support à la collecte de fonds)
 - courses solidaires : engins roulants, relais, fauteuils, run and bike, raid nature, triathlon...
- > Des stands EDM et SSVP,
- > Des stands de fédérations sportives
- jeux de constructions
- jeux d'ici et d'ailleurs

Où ?

- > Village du jeu, lieu central d'animation
 - dans une école
 - sur un stade
 - dans une salle de sport
 - dans un parc...

Avec qui ?

- > Les élèves
- > les enseignants, la communauté éducative
- > les parents, les grands-parents...
- > les partenaires du projet : «EDM» et «SSVP»
- > les représentants institutionnels
- > les personnes rencontrées au cours des actions avec «EDM» et «SSVP»
- > les partenaires locaux (ludothèques, associations de jeux...)
- > les fédérations sportives
- > les collectivités territoriales

UN EXEMPLE D'HORAIRES DE LA JOURNÉE

Accueil : 9h30/10h

- > Présentation des établissements scolaires
- > Lancement de la journée

Animation/Ateliers : 10h/12h30

Village du jeu

- > Activités sportives
- > Activités culturelles
- > Stands et conférences animés par «EDM» et «SSVP»

Pique-nique : 12h30/13h30

Animation/Ateliers : 13h30/15h

Village du jeu

- > Activités sportives
- > Activités culturelles
- > Stands et conférences animés par «EDM» et «SSVP»

Partage/Célébration : 15h/15h45

Envoi

UNE PASTORALE EN ADÉQUATION AVEC DIACONIA

« Mieux servir la fraternité » au cœur de notre projet « Jeu ici, Toi ailleurs » !

Notre proposition éducative sert pleinement cette démarche en s'inscrivant autour de valeurs explicites de fraternité et de solidarité. En effet, nous avons développé son concept en voulant associer une exploration éducative autour du jeu pour offrir des temps d'apprentissage différents et des actes concrets de générosité à l'égard des organisations, qui œuvrent au service des autres, notamment des jeunes à accompagner dans une scolarisation.

Pour une animation pastorale auprès des élèves, vous pouvez vous servir des cartes « Valeurs » insérées dans la boîte, soit au cours du jeu proposé, soit au cours de vos temps de pastorale. Chaque valeur est déclinée en 6 cartes : de la 1ère à la 6ème, une définition avec méditation d'un texte, la référence à des personnages et leur vie, l'étude d'une image ou tableau, la réalisation d'un défi, l'écoute d'un chant ou poésie et un jeu de familles.

Vous trouverez également ci-dessous des pistes de développement d'un temps de célébration pour la mise en œuvre d'une journée de manifestation autour de ce projet.

Les valeurs sont des clés d'humanité pour se découvrir soi-même, rentrer en contact et s'ouvrir à l'autre.

« LES CLEFS DU ROYAUME »

Prévoir un trousseau de grosses clefs (à l'ancienne).

Les clefs, pour quoi faire ? On vous a confié des clefs : Qui ? Pour quoi faire ?

Réfléchir sur « Confier des clefs est un signe de confiance ».

C'est ce qui est arrivé à Pierre :

Jésus lui a fait confiance : Il a bâti sur sa foi, l'Église.

Il lui a confié les clefs du Royaume.

Récit dans l'Évangile : Mt 16, 13-20 Peut se lire à plusieurs voix

Insister sur : Tu es ; Je bâtirai ; je te donnerai...

Distribuer des clefs en papier cartonné : faire écrire dessus ce que cette clef représente pour chacun : clef de la générosité, du pardon, de la fraternité, de l'espérance, de la rencontre, de l'amour, de la patience, de la solidarité, du partage, de la prière, de la connaissance ...

Mettre toutes ces clefs dans une corbeille. Offrir toutes ces clefs à Dieu en lui demandant d'être une clef pour les autres, pour soi-même ; et surtout de savoir ouvrir son cœur pour être digne de sa confiance.

Reprendre l'Évangile.

Finir par un chant.

« CONFIANCE... LE CHEMIN DE BARTIMÉE, L'AVEUGLE »

Prendre le récit de ce miracle en **Marc 10, 46-52**.

Après une courte présentation des personnages : Jésus, les disciples, la foule, le mendiant ; on peut faire jouer ce passage d'Évangile.

Insister sur : Le mendiant, étant renseigné, appelle, crie.

*Jésus répond en trois fois : *Appelez-le ?*

**Que veux-tu que je fasse pour toi ?*

**Va, ta foi t'a sauvé.*

Faire prendre conscience que chacun de nous peut être :

> Bartimée = celui qui a foi en Jésus.

> Un de ces gens qui veulent le faire taire.

Faire prendre conscience que dans CONFIANCE, il y a FOI.

Finir avec un chant de profession de Foi.

D'autres supports d'animation :

> Réalisation de cubes avec les lettres du mot FRATERNITE ainsi qu'avec les 4 autres valeurs du projet pour constituer une pyramide qui symbolise l'engagement des participants

> Jeu avec 5 couleurs de foulards pour symboliser la fraternité sur les 5 continents (valeurs de l'Olympisme).

* PENSÉES :

Générosité = Seule la charité, un déluge de charité peut sauver le monde (R. Follereau).

Dignité = Le Christ nous rappelle que le travailleur est plus important que le travail fait.

Espérance = La vie est un acte de confiance perpétuelle.

Fraternité = Il ne suffit pas d'aimer les autres, il faut le montrer.

Rencontre = Joindre les mains, c'est bien, mais les ouvrir, c'est mieux.

* DES RÉFÉRENCES :

Générosité = Parabole du semeur (Mt 13, 1-9 et 18-23) ; L'homme riche (Lc 12, 13-21)

Dignité = Le fils prodigue (Lc 13, 11-32) ; Le paralytique (Mt 9, 1-8) ; La femme adultère (Jn 8, 1-11)

Espérance = Les lys des champs (Mt 6, 25-33 [1]) ; Lazare (Lc 16, 19-31).

Fraternité = Le bon samaritain (Lc 10, 29-37) ; «Aimez-vous les uns les autres» (Jn 13,34), voir aussi en 15, 12 et 17, 26.

Rencontre = Parabole des 10 jeunes filles (Mt 25, 1-13) ; Emmaüs (Lc 24, 13-35).

DES FORMES POSSIBLES DE DONS

Le projet « **Jeu ici, Toi ailleurs** » doit faire vivre un temps de solidarité, de fraternité, de don de soi au service de projets caritatifs. Les fonds collectés financeront des actions initiées par nos 2 partenaires « EDM » et « SSVP » :

- > Visiter et accueillir les personnes seules et/ou démunies, les accompagner.
- > Donner l'accès à la scolarisation en France et en Asie du Sud-est.
- > Nouer des liens entre un parrain en France et un filleul en Asie par le développement d'un parrainage.

COLLECTE D'ARGENT POUR « EDM » ET « SSVP »

La collecte peut prendre des formes différentes :

- > Valoriser des actions habituelles dans l'établissement
- > Créer un nouvel événement en lien avec le projet

Exemples :

Rencontres sportives :

- > Verser 1 € par distances parcourues
- > Verser une inscription pour participer à un parcours nature, des relais, des tournois de jeux...

Organisation de manifestations :

- > Loto
- > Tombola
- > Concerts, chorales, groupes musicaux
- > Soirées festives
- > Soirée Jeux
- > Kermesse
- > Marché de Noël
- > Vide-grenier
- > Opération Bol de riz
- > Vente de gâteaux
- > Vente de chocolats de Noël
- > Lavage de voitures
- > Bourse aux jouets, aux vêtements ...
- > Vente de jeux...

Comment va être utilisé votre don ?

PARRAINAGE D'ENFANTS D'ASIE DU SUD-EST POUR « ENFANTS DU MÉKONG »

Le parrainage donne à votre filleul l'accès à l'éducation. Grâce à vous, il prend chaque matin le chemin de l'école et ne travaille plus à la rizière ou sur une décharge d'ordures. Le parrainage permet aussi d'améliorer concrètement sa vie et celle de sa famille. Un enfant parrainé est scolarisé, nourri et habillé.

Afin de s'adapter à chaque situation, Enfants du Mékong propose 3 types de parrainage :

- > le parrainage scolaire pour les enfants en âge d'aller à l'école (24€ / mois après défiscalisation)
- > le parrainage étudiant, d'un montant plus élevé car les frais sont plus importants (39€ / mois après défiscalisation)
- > le parrainage collectif : soutien d'une école, d'un foyer, d'un groupe d'enfants dans un village (24€ ou 39€ / mois)

Plus d'informations sur www.enfantsdumekong.com

1 € à 2 €	Une journée d'école pour un enfant en Asie du Sud-est
6,5 €	Un mois de riz pour un enfant khmer (13kg/mois)
16€	Un kit scolaire complet (3 uniformes, cartable, cahiers, stylos)
15 000 €	Construction d'une salle de classe au Cambodge
50 000 €	Construction d'une école complète : trois classes + sanitaires + bibliothèque

TISSER UN RÉSEAU DE CHARITÉ AVEC « LA SOCIÉTÉ DE SAINT-VINCENT-DE-PAUL »

Tout autour de nous, nous rencontrons des familles en difficulté, des personnes seules et d'autres à la rue, des enfants démunis. Les bénévoles de la Société de Saint-Vincent-de-Paul sont là pour les visiter, les accueillir, les accompagner.

Ils permettent aux plus défavorisés d'avoir accès à des logements, à des repas. Ils apportent aux enfants du soutien scolaire et leur permettent de partir en vacances.

2 €	1 repas chaud pour un SDF
15 €	1 plein de courses pour 1 famille pendant 1 semaine (épicerie sociale)
50 €	1 duvet épais
50 €	1 radiateur d'appoint
450 €	15 jours de vacances pour 1 enfant défavorisé

FICHE DE COLLECTE « JEU ICI, TOI AILLEURS »

Nom : Prénom :

Etablissement : Ville :

Avec mon établissement, je participe à « Jeu ici, Toi ailleurs 2013 » pour aider les enfants et les jeunes soutenus par EDM et la SSVV.

Je voudrais collecter la somme de €

et / ou je m'engage à parcourir m, km au travers d'activités ou jeux sportifs (facultatif).

Voulez-vous me parrainer ? Merci de votre soutien !

Nom du parrain	Signature	Participation financière

Je m'engage à remettre ma fiche de collecte et la somme recueillie à :

Le / / 2013

Signature

Nb : Un reçu fiscal peut être délivré pour un versement de 10 € ou plus, réglé par chèque au nom d'Enfants du Mékong – Opération « JITA ». L'ensemble de la collecte sera ensuite partagé par moitié entre les 2 partenaires caritatifs, EDM et la SSVV.

RÉPONSES DES FICHES PARTENAIRES

SSVP

- Fiche 1 : 1) B – 2) D
- Fiche 2 : 1) B – 2) A
- Fiche 3 : 1) D – 2) A
- Fiche 4 : 1) C – 2) B
- Fiche 5 : 1) B – 2) B, D, E
- Fiche 6 : 1) A – 2) D
- Fiche 7 : 1) toutes les réponses sont possibles – 2) A, D, E
- Fiche 8 : 1) C – 2) A
- Fiche 9 : 1) C – 2) A, D, F
- Fiche 10 : 1) Visite, accueil, écoute, accompagnement des personnes en difficulté, aide alimentaire, aide scolaire, rompre la solitude, charité de proximité, visite dans les prisons... – 2) C
- Fiche 11 : 1) Charité – 2) Toutes les réponses possibles...
- Fiche 12 : 1) B – 2) Toutes les réponses sont possibles
- Fiche 13 : 1) A – 2) C, D, F, G
- Fiche 14 : 1) C – 2) B
- Fiche 15 : 1) Charité – 2) Toutes les réponses sont possibles
- Fiche 16 : 1) C – 2) B
- Fiche 17 : 1) C – 2) A
- Fiche 18 : 1) B – 2) C
- Fiche 19 : 1) C – 2) A
- Fiche 20 : 1) B – 2) A
- Fiche 21 : 1) C – 2) A
- Fiche 22 : 1) A – 2) B
- Fiche 23 : 1) C – 2) A
- Fiche 24 : 1) B – 2) A
- Fiche 25 : 1) A – 2) A

EDM

- Fiche 1: 1) C – 2) A, C, D, E, F, G, H, I
- Fiche 2: 1) C – 2) A, C, D, E, G, H, I
- Fiche 3: 1) A – 2) A
- Fiche 4: 1) B – 2) A, B, E, F, H
- Fiche 5: 1) E – 2) C
- Fiche 6: 1) C – 2) D
- Fiche 7: 1) A, C – 2) B, C
- Fiche 8: 1) B – 2) D
- Fiche 9: 1) A, E – 2) C
- Fiche 10: 1) C – 2) B, C
- Fiche 11: 1) D – 2) B
- Fiche 12: 1) B – 2) A
- Fiche 13: 1) A – 2) D
- Fiche 14: 1) C – 2) C
- Fiche 15: 1) B – 2) C
- Fiche 16: 1) A, B, C – 2) B
- Fiche 17: 1) F – 2) C
- Fiche 18: 1) A – 2) C
- Fiche 19: 1) D – 2) B
- Fiche 20: 1) C – 2) A
- Fiche 21: 1) D – 2) B
- Fiche 22: 1) C – 2) A
- Fiche 23: Pas de réponse à donner
- Fiche 24: 1) B – 2) B, C
- Fiche 25: 1) A – 2) B