

Nouveauté



19,90€ - 256 p.
978-2-36717-877-6

Sommaire disponible
[sur notre site](#)

Ouvrage disponible
en librairie

À défaut, sur notre site Internet
ou par correspondance



L'auteure

Anne Cholin, éducatrice trilingue, a eu la chance de travailler en Angleterre, en France et en Italie, de voyager dans une vingtaine de pays, d'accueillir des enfants d'une cinquantaine de nationalités, de jouer avec des enfants de tout milieu social, avec le milliardaire, l'enfant du village, l'enfant de la cité, celui de la jungle, de la rue, du centre aéré, de l'école privée ou publique. Elle a toujours travaillé avec et pour les mineurs et jeunes adultes afin de valoriser leurs talents et promouvoir leurs droits.

Le projet « Jouer et se comprendre » est un outil pour les enseignants et éducateurs, pour les enfants et adolescents, pour tisser leur propre réseau de relations **dans le respect des différences**.

Les objectifs principaux sont :

- valoriser la culture du respect et de l'accueil ;
- permettre la connaissance réciproque entre les participants ;
- améliorer le bien-être des personnes qui viennent d'arriver ;
- partager avec les enseignants une méthode éducative sur l'interculturalité.

Tout est mis en oeuvre pour que l'animation du groupe permette à chacun de **partager** son bagage socioculturel et de **s'enrichir** de celui des autres. Grâce aux jeux de rôle, aux mises en situation, grâce à la narration personnelle ou de groupe, les participants apportent leurs compétences et leurs questionnements pour faire face aux situations de leur quotidien. Dans un cadre serein et organisé, rythmé par la répétition des rites, chacun pourra grandir et élaborer des stratégies propres pour ses relations et son existence. Le moteur principal des rencontres est le jeu, choisi et pensé pour nourrir la réflexion portée par l'histoire lue. Le temps défini et l'organisation de l'espace en suivant quelques règles simples, favorisent l'écoute et la prise de parole orale.

À la suite de la lecture d'une partie de l'histoire, se met en place :

- un débat en mots ou en gestes pour la relier à notre quotidien ;
- une activité pour faire sienne l'histoire ;
- un jeu pour vivre émotionnellement et physiquement l'histoire ;
- un temps d'autobiographie, dessin ou écriture.

Le jeu sera souvent le meilleur moyen de casser des préjugés, d'exprimer des peurs et de s'y confronter. L'écriture ou le dessin sera le moment pour interioriser ce qui a été vécu pendant la rencontre. À la fin des rencontres chaque participant construira son livret d'images ou d'histoires, les fruits de ce que nous aurons tissé ensemble. On y ajoutera une citation qui résume en quelque sorte le coeur du parcours.