



VALUES EDUCATION

"School, family & peace" **Inclusion sociale**

Ref. 20844



“School, family & peace”

Inclusion sociale

Réf. 20844



CONTENU :

Le jeu est composé de 36 fiches en carton épais résistant et de grande qualité. Les fiches contiennent de grandes images avec des scénarios réels qui montrent un monde plus inclusif et promeuvent des valeurs qui favorisent la paix.

Le matériau est écologique provenant de forêts durables, est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est 100 % recyclable.

AGE RECOMMANDE :

De 3 à 8 ans.

Avec ce Memory d'inclusion sociale, les enfants, comme les adultes, pourront découvrir la diversité qui existe à l'école, à la maison et dans la vie. De plus, ils pourront réfléchir sur les valeurs de respect, de tolérance, de coopération, d'intégration, de collaboration et de solidarité.

En raison de ses caractéristiques, à la fois la taille des fiches et leur contenu avec de vraies images, c'est un jeu très approprié pour les enfants et les adultes.

L'inclusion sociale est la première étape pour apprendre à respecter la diversité et promouvoir la paix !

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Connaître la diversité qui existe dans notre environnement.
- Réfléchir aux valeurs de respect, de tolérance, de coopération, d'intégration, de collaboration et de solidarité.
- Développer l'empathie. La capacité de se mettre à la place de l'autre et de promouvoir le dialogue comme base pour promouvoir la paix.
- Comprendre que la diversité nous enrichit et fait partie de notre essence.
- Exercer la mémoire avec des images réelles.
- Développer la capacité d'attention et d'observation.
- Améliorer la mémoire visuelle et spatiale.
- Enrichir le vocabulaire.



SYSTEME DE JEU ET ACTIVITES :

SE FAMILIARISER AVEC LES IMAGES DES FICHES

Avant de commencer à jouer, il est recommandé d'observer les images des fiches.

MEMORY

Disposer les fiches face cachée. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune joueur, deux fiches sont retournées. Si elles forment une paire, nous les gardons et continuons à retourner deux autres fiches à la recherche de plus de paires. Si elles ne forment pas une paire, on revient les poser face cachée au même endroit. Le tour est passé au joueur suivant.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches sur la table. Ensuite, chaque participant compte ses fiches et celui qui a le plus de paires gagne.

Important : Chaque fois qu'une paire de fiches est formée, le joueur doit décrire l'image pour réfléchir sur les personnes qui apparaissent, le contexte et les actions qu'elles effectuent.

VOCABULAIRE

Décrire les actions, les personnes et les éléments qui apparaissent sur les fiches.

STRUCTURATION DU LANGAGE

Faire des phrases liées aux images qui apparaissent sur les fiches.

