

ANIMATION

MALLETTE PEDAGOGIQUE ACDA



Le jeu du

LAMA

carnet de l'animateur



Fiche signalétique

Thème	Le Pérou, les pays du sud, le travail des ONG
Mots-clefs	Pérou, lama, ONG, jeu de société, questions, défis, pays du sud
Public cible	10-12 ans (possibilité d'adaptation autre âge)
Nombre de participant	Minimum : 1 Maximum : 20
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à connaître le Pérou, le mode de vie de ses habitants, ses richesses naturelles, culturelles et humaine • Apprendre à connaître le travail réalisé par les ONG de développement dans les pays du sud
Techniques utilisées	Jeu de plateau
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Un plateau par groupe de jeu • Des « fiches question » • Des « fiches défi » • Des pions (non fournis) • Un dé (non fourni)
Durée	45min - 90 min
Localisation	Intérieur

Les règles du jeu

Le déroulement d'une partie **du Jeu du Lama** est très simple. Chaque joueur possède un pion d'une couleur particulière (les pions et dés ne sont pas fournis dans la mallette animation, il est facile d'en récupérer dans n'importe quel jeu de société) et le **fait avancer pour arriver le premier au volcan** (case 49).

Pour avancer, le joueur **lance un dé**. S'il tombe sur une case normale, il devra **répondre à une question** posée par un autre joueur qui aura piochée une carte au hasard (voir *cartes question*). S'il y répond correctement, il peut relancer le dé et continuer son chemin. S'il n'a pas la bonne réponse, on passe au joueur suivant.

Les ponts (entre les cases 9 et 13, 22 et 34, 35 et 42) permettent au joueur d'éviter certaines cases ou l'obligent, au contraire, à revenir en arrière. S'il répond correctement à une question en bas d'un pont (les cases 9-22 et 35) il pourra monter directement à la case en haut de ce pont (passer par exemple de 9 à 13). Si, par contre, il se trompe en haut d'un pont (cases 13, 34 et 42), il redescendra à la case en bas de ce pont (passer par exemple de 13 à 9).

Si le joueur tombe sur une case représentant **un petit rocher** (cases 6-11-12-16-36-44), le principe est le même qu'avec les questions mais en réalisant un défi ((voir *cartes défi*).

S'il tombe sur un **grand rocher** (cases 21-23-30-31-38) et qu'il rate son défi, il reculera de 4 cases.





Depuis 1994, **ACDA** a développé, testé et distribué de nombreux outils d'éducation au développement. L'association a décidé de mettre en place un projet lui permettant de partager son savoir-faire en rassemblant une partie de son matériel pédagogique dans la collection « **pour mieux comprendre le monde** » composée de **trois mallettes** : primaire, secondaire et animation.

Le Jeu du Lama plonge les petits et les grands dans l'univers du Pérou et des Andes. Les **aspects géographiques, culturels, sociaux et historiques du Pérou** sont mis à la portée de tous.

Il **s'adapte facilement** soit en animation lors d'une fête, soit en cours, comme évaluation amusante après avoir étudié les documents joints. Il s'agit d'un **quizz** prenant la forme d'un **jeu de plateau**. Cette animation est un outil autoportant qui ne demande aucune formation spécifique préalable.



Pour mieux comprendre le monde