

Jouer

C'est toujours possible...

Des idées pratiques

pour jouer avec l'imaginaire

en respectant les règles sanitaires



<http://www.cemea.asso.fr/>



juin 2020

« Chaque enfant au jeu, nous dit Freud, se conduit comme un écrivain, dans la mesure où il crée un monde à son idée, ou plutôt arrange ce monde d'une façon qui lui plaît... Il joue sérieusement. Ce qui s'oppose au jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité »

S. Freud, cité par Maud Mannoni, La théorie comme fiction, Paris, Seuil, 1979, p. 62

Les activités liées à l'imaginaire et permettant la créativité sont indispensables aux enfants pour s'approprier la réalité, développer leur imaginaire être en relation entre eux, avec les adultes et avec le monde. Et les contraintes fixées par les divers protocoles ne peuvent que favoriser l'animation autour de l'imaginaire. Sont donc envisagées d'une part des activités mettant en jeu la réalité de la pandémie, mais aussi d'autres activités permettant de se rappeler que la réalité du monde ne s'arrête pas à celle de la COVID19. Nombre de ces activités peuvent être pratiquées telles quelles en intégrant les gestes de sécurité. D'autres devront être adaptées, modifiées en fonction de l'âge des participants, et de multiples critères tels que la configuration des locaux, la connaissance que les adultes ont des enfants, le cadre (Accueil collectif de mineur ou école), le milieu environnant . Elles peuvent donc également être supports à un travail d'équipe inventif pour continuer à jouer.

Jeux nécessitant peu d'adaptation

Le miroir

Se mettre l'un-e en face de l'autre, à distance d'un mètre, et suivre le mouvement de son-sa co-équipier-e (et réciproquement) comme si nous nous voyions dans un miroir.

La personne qui se regarde dans le miroir fait attention à ne pas aller trop vite pour faciliter le travail du-de la partenaire qui tient le rôle du miroir.

On inverse les rôles au bout d'un moment.

Evolution possible : on ne détermine plus qui est miroir, qui se regarde, les rôles sont inversés sans arrêt, de manière à être très à l'écoute entre joueu·r·se·s. De quoi expérimenter une véritable communication sans les aléas d'une connexion internet.

Mêmes consignes donc que dans le jeu d'origine mais il y a au moins 1 mètre entre les participant·e·s.

Si le centre dispose de baies ou de portes vitrées les enfants peuvent jouer de chaque côté de la vitre.

Mimes masqué

1/ les artisan·e·s de plomberie, de l'électricité et de nombreux corps de métier travaillent masqués, on doit pouvoir les mimer en train de travailler et faire deviner leur métier sans autre contrainte que de mettre de la distance entre joueu·r·se·s.

2/ pour mimer une expression, porter un masque n'empêche ni d'être en colère, ni de sauter de joie, ni d'être triste. Il s'agira donc de mimer des expressions en étant masqué pour les faire deviner aux autres. Seules contraintes : porter un masque et respecter la distanciation physique.

Occasion de rappeler que moins on touche son masque mieux c'est.

L'usine infernale (ou la machine infernale réadaptée)

Âges	Matériel	Durée	Gestes barrières	Nettoyage/ désinfection	Lieu
6 - 12 ans	Rien	30 à 60 mn	Permet de consolider	Aucune	Int / Ext



Chacun·e propose un mouvement répétitif accompagné d'un son, le N°1 propose un geste et un son, après un court temps d'observation le, la joueur·joueuse n° 2 propose un autre geste et un autre son, et ainsi de suite, jusqu'à construire une "usine infernale".

Dans le dispositif initial (machine infernale), les joueurs/joueuses se rapprochent les un·e·s des autres, voire s'imbriquent comme des

engrenages. En intégrant la distanciation physique, la machine infernale devient une usine infernale avec des pièces distantes les unes des autres.

Prolongement possible : on filme chaque participant-e, et on transforme l'usine infernale en machine infernale avec le principe de l'écran partagé en vignettes (splitscreen).

Chanter

Ages	Matériel	Durée	Gestes barrières	Nettoyage/ désinfection	Lieu
Tout public	Rien	< 30 mn		Aucune	Int / Ext

Chanter à plusieurs peut rester un plaisir si les chanteurs et chanteuses se disposent à bonne distance les un-e-s des autres , et quelle que soit la chanson

Le monde des adultes en cette période de crise a parodié des chansons d'adultes , une des plus réussies est celle de "Vesoul" de Jacques Brel <https://youtu.be/BFOJtRFIY-8>

Jouer avec le réel qu'il faut "digérer" peut se faire aussi avec les mots .

Jouons avec les enfants à transformer les "tubes" du séjour comme par exemple le clown de Jean Naty-Boyer ?

De nouvelles paroles pour « sourire » de la situation ,

J'ai un masque rouge

Un' visière sur les yeux

Un chapeau qui bouge

Un air malicieux.

Une sur-blouse vaste ou une belle natte

Un grand pantalon

Et quand elle me gratte

Je saute au plafond.

On peut changer les paroles à loisir et essayer avec d'autres chansons

Jeux à réadapter

Jouer à se déguiser

Âges	Matériel	Durée	Gestes barrières	Nettoyage/désinfection	Lieu
3 - 9 ans	Peu	Indéterminée	Permet d'apprendre	Désinfection avant et après	Int / Ext



Pas d'éléments de costumation comme d'habitude pour qu'ils se déguisent et jouent au facteur, à l'hôpital et au docteur, aux personnages qu'ils s'inventent parce qu'ils trouvent des sacs à main, des chaussures trop grandes, des perruques,

Mais nous avons parfois dû, dans le passé, fermer cet espace parce que les poux s'étaient signalés ou encore la gale ou encore

Mais **des adaptations** selon les possibilités de votre milieu :

par exemple le coin déguisement avec de la végétation (archives photos des Cahiers de l'Animation)

- une couronne de fleurs tressés et je deviens le roi ou la reine
- une ficelle autour de la taille sur laquelle on accroche des fougères peut devenir une jupe

De l'outillage et des règles d'utilisation

Quelques sécateurs, ciseaux etc, et donc nécessité de se laver les mains avant de les prendre, les redéposer dans un espace prévu pour les désinfecter ultérieurement, ou apprendre à le faire soi-même accompagné.e par un adulte avant de le ranger.

Rôle de l'adulte, un personnage aura peut-être besoin d'accessoires, allons donc fabriquer pour le/la chevalier-ère, un arc et des flèches pour le/la garagiste ou ses clients.e-s, une voiture en carton





Quelques conseils pour les fabrications:

Le virus ne nous empêche pas de fabriquer un cheval-chaussette, simplement lors de sa fabrication, on s'assurera que les mains ont été lavées avant de commencer l'ouvrage, que les matériaux et outils sont choisis « avec les yeux », puis une fois choisis ne passent pas de mains en mains, qu'avant le rangement de l'outillage celui-ci sera désinfecté, puis que les fabrications ne sont pas interchangeables. Pour cela il est indispensable que chaque enfant marque son nom ? On pourra aussi demander aux enfants d'apporter tout ou partie du matériel, mais sans le partager. À défaut d'essayer les fabrications des autres, on pourra les photographier, les installer à distance et s'amuser à les reconnaître, "ah oui, celui là, c'est celui de....."

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-manuelles-et-dexpression-techniques-plastiques-et-scientifiques/activites-de-creation-dobjets-et-de-jouets/un-arc>

ou encore un cheval-chaussettes

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-manuelles-et-dexpression-techniques-plastiques-et-scientifiques/activites-de-creation-dobjets-et-de-jouets/cheval-chaussette>

Jouer à la marchande

enfants de moins de 8 ans

Âges	Matériel	Durée	Gestes barrières	Nettoyage/ désinfection	Lieu
3 - 9 ans	Spécifique	Plus d'une heure	Nécessite une maîtrise des gestes	Désinfection avant, pendant et après	Int / Ext



Rappel du protocole pour les accueils collectifs de mineur·e·s :

Lors d'échanges de livres, ballons, jouets, crayons etc. le lavage des mains des mineurs et la désinfection du matériel sont effectués avant et après l'activité de façon à limiter les risques de contamination.

Adaptations nécessaires :

Installation d'un écran plastique, entre vendeur·euses et acheteur·euse·s

Gel hydro-alcoolique à l'entrée du magasin et à la sortie (fictif si les objets sont imaginaires) (étape1)

Fléchage pour un sens de circulation

Pas de pièces ni de monnaie. Chaque acheteur, acheteuse pourra se fabriquer sa carte de crédit.

Progression possible : Jouer à la marchande peut être support à une progression mesurée dans la gestion des risques avec les enfants :

étape 1 : les produits vendus et achetés sont purement imaginaires,

étape 2 : les produits sont symbolisés par des objets faciles à désinfecter (duplos....) mais on sait qu'on devra se laver les mains avant, se laver les mains après, surtout ne pas porter ses mains au visage. On peut jouer à se contrôler les un·e·s les autres,

étape 3 si elle semble possible : on jouera avec des vrais emballages et on fera encore plus attention. On les jettera ou on les mettra en quarantaine (comme les documents des bibliothèques) le temps nécessaire, ce qui permettra d'intégrer ces règles.

Jouer à la marchande, installer partiellement ou complètement le coin marchande avec les enfants sera l'occasion de reparler des gestes de sécurité et de les mettre en pratique. Un moyen de s'approprier la réalité.

Pour aller plus loin sur la logique des "coins"

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/echanger/professionnels-de-lanimation/animer-des-coins-permanents>

Les joueur·euse·s de son équipe essaient de deviner ce qu'il.elle mime ; il-elle·s se concertent, et quand il-elle·s sont d'accord, il.elle.s écrivent le nom découvert sur un papier qu'il-elle·s remettent à l'ambassad·eur·rice qui va l'apporter à l'animat·eur·rice.

Une bonne réponse étant donnée, l'animat·eur·rice distribue un nouveau carton, identique pour toutes les équipes, à de nouveaux ambassad·eur·rice·s désigné·e·s par leur équipe ; et une nouvelle phase de mime se déroule.

Le jeu s'achève

On peut convenir d'arrêter une partie dès qu'une équipe a épuisé la liste ; puis on peut engager une autre partie en choisissant des thèmes différents.

Ambassadeurs mimes : adaptations nécessaires :

Effectifs à modifier : On peut avoir seulement deux équipes, voire une seule et dans ce cas là, au lieu d'un jeu entre équipes, cela devient un jeu individuel.

Mode de concertation modifié : Les concertations se feront en respectant la distanciation physique, donc à voix haute. Les concertations pouvant être entendues par l'autre équipe, on ne donnera pas un sujet identique aux deux équipes, mais deux sujets de difficulté équivalente.

Distribution du sujet : tableau et non carton. Le sujet du mime ne sera pas donné par un carton, et encore moins chuchoté à l'ambassadeur ou à l'ambassadrice .

L'animateur.rice écrit sur un tableau non visible des autres joueurs le sujet du mime, l'ambassad·eur·rice de l'équipe 1 lit son sujet et retourne auprès de son équipe. L'animat·eur·rice écrit un second sujet de difficulté équivalente, celui-celle de l'équipe 2 vient le lire et retourne auprès de son équipe.

Déroulement du jeu :

Au signal donné, chaque ambassad·eur·rice exécute son mime. Au second signal, chaque équipe se concertent. Au troisième signal, l'animat·eur·rice se rapproche de chaque équipe pour prendre en compte la réponse de l'équipe.

Progression possible : (en fonction de l'âge des participant·e·s, de leur connaissance du jeu)

- Mime simple : un métier (couvreur/couvreuse)
- Mime plus élaboré : un action liée à un métier et dans un endroit précis (poser une tuile sur un toit)
- Mime très élaboré : un action liée à un métier, dans un endroit précis et avec un détail (poser une tuile sur le toit d'un château-fort)

Récolte de traces et écriture

À adapter selon l'âge

Âges	Matériel	Durée	Gestes barrières	Nettoyage/désinfection	Lieu
9 ans et plus	Peu Spécifique	Plus d'une heure	Nécessite une maîtrise des gestes	Aucune	Int / Ext

Regarder autrement son milieu , source de créativité poétique

étape 1 :

Sur une feuille A4 (ou A5) que l'on saturera , individuellement au cours d'une déambulation

relever des traces diverses, par frottement au crayon de papier ou de couleur, dans la pièce que l'on occupe et/ou au-delà

Cette activité pratiquée en extérieur permettra d'autant plus la distanciation physique

Avec les plus jeunes , on utilisera cette étape pour jouer à "retrouver" la zone où ont été prélevées les traces

étape 2 :

Consignes habituelles :

De retour au sein du groupe , chacun-e confie son oeuvre à son-sa voisin-e direct-e qui, après observation des traces, inscrit au minimum un mot, une expression que lui inspire une trace, ceci pouvant être "le titre de l'oeuvre". Toutes les deux minutes environ , les oeuvres tournent , génèrent et reçoivent des textes, et ce jusqu'à revenir à leur aut-eur-ric-e.

Adaptation :

Pour éviter que les feuilles circulent de main en main , fixer chaque feuille sur un support horizontal ou vertical. Les participant-s circulent devant chaque support

Etape 3 :

Chacun-e revient à sa production initiale et écrit un texte en utilisant tout ou partie des mots qui sont inscrits sur son oeuvre .



Exemple de texte écrit à partir de la récole ci-dessus :

Non, ce n'est pas un jardin à la française représenté sur cette aquarelle.

Non, mais un paysage volcanique, presque lunaire .

Le Pariou, tel l'oeil du cyclone, y résiste aux perturbations atmosphériques (et endocriniennes)

Le long de ce chemin, qui borde un champ de trèfles, derrière l'église, je déambule l'oreille attentive.

Près du cyprès méditerranéen je me demande quel chemin prendre, mais un drapeau me rappelle où je suis.

Le soleil brille et me fait tourner la tête produisant un effacement progressif de mes souvenirs.

J'erre entre ombre et lumière, à la limite du trou d'air, un pas après l'autre, la sensation d'être toujours observée.

Dans mon esprit des lames se brisent.

C'est curieux, telle une dame ébahie, je frôle l'extase.

*Dans ce vieux bois, je marche sur les cailloux en pleur,
m'identifiant à une écorce écorchée par des rayons qui la frappent violemment.*

À noter que chacun-e partira des mots des autres pour élaborer son texte et qu'il aura participé aux écrits des autres à travers ce qu'il aura inscrit sur chaque feuille

étape 4 :

À haute voix, et à bonne distance, celles et ceux, qui le souhaitent lisent leur texte au groupe .

Les textes lus ou non peuvent ensuite être affichés ou non .



Variante: chacun-e chuchote au travers d'un long tuyau son texte à l'oreille d'un autre , sous forme d'offrande Rajouter un film plastique alimentaire. À usage unique sur le bout du tuyau en contact avec l'oreille. C'est l'enfant qui souffle qui enlève le plastique

A voir: la compagnie des souffleurs ,
commandos poétiques

<https://www.les-souffleurs.fr/pages-cach%C3%A9es/apparitions-disparitions>

Autre possibilité de transmission

<https://www.generation-souvenirs-le-blog.fr/jouets/le-yaourtophone-ou-comment-telephoner-avec-des-pots-de-yaourts>

CEMÉA

juin 2020

Autre jeu d'écriture pour se présenter

Pendant cette période inédite et inattendue, cette activité peut permettre d'extérioriser quelques angoisses. Chaque participant-e prépare sa présentation avec des phrases commençant par « Moi toute seule je..... »

Exemple de production

- « Moi tout·e seul·e je me sens chez moi ici »
- « Moi tout·e seul·e j'aime les rituels, ils m'apaisent »
- « Moi tout·r seul·e j'aimerais dessiner le paysage que je vois par la fenêtre »
- « Moi tout·e seul·e je veille sur le feu dans la cheminée»
- « Moi tout·e seul·e je ne vais pas tarder à avoir faim »
- « Moi tout·e seul·e , en écrivant la phrase précédente, je pense à l'expression de mon grand'père : moi j'ai jamais pas faim »
- « Moi tout·e seul·e je n'ai pas oublié mes pantoufles »

ou encore

Dans son livre intitulé « Je me souviens », l'écrivain Georges Perec relate 480 petits souvenirs de la vie quotidienne, et tout particulièrement de son enfance, tels qu'ils lui reviennent à l'esprit, tout en invitant le-la lecteur-riche à continuer cet inventaire. Il s'agit avant tout de se souvenir d'événements, expressions, émissions radio ou télé, paroles de personnes connues ou issues de la publicité, mais que tout le monde dans une classe d'âge est susceptible de connaître. Les souvenirs personnels peuvent poindre s'ils viennent à l'esprit puis à la page (de toute façon s'ils doivent remonter ils remonteront) mais ce n'est pas la même chose d'écrire : « je me souviens du 11 septembre 2001 ou de la victoire de l'équipe de France à la coupe du monde 2018 » ou « je me souviens de la naissance difficile de mon premier enfant », cela ne déclenche pas la même émotion.

Ou enfin dans le livret des Ceméa Pays De La Loire

Jeux d'écriture

La manifestation

Organisez une mini-mobilisation. Choisissez pour cela le thème de votre manifestation, le message que vous voulez véhiculer ainsi que le principal objectif visé. Élaborez rapidement un scénario de mini-mobilisation avec slogans, pancartes, etc.

Le poème ou le slam

Voyez si, à partir de votre réflexion, vous pouvez composer un texte en rimes. Pouvez-vous y percevoir un rythme, sans qu'il y ait un air comme pour la chanson ? Vous pourriez alors en faire un slam ! (il faudra pour cette proposition des pousse à écrire (déclencheurs) aptes à accompagner le public dans son écriture)

Le pangramme a.b.c.d.e.f....

(peut-être utilisé pour exprimer ce que l'on voudrait maintenant après le coronavirus ; pour le monde et pour nous). Il s'agit par cette technique, à l'image d'un brainstorming, de faire émerger un certain nombre de mots clés en lien avec la thématique. Socialisée, cette technique permet de donner à voir les liens que tissent les participant-es avec cet ensemble de mots.

Le mur de paroles

Préambule : voir ses coups de coeur et ses coups de gueule calligraphiés sur un mur, au vu et au su de tout le monde, est un événement symbolique qui intéresse particulièrement ceux ou celles qu'on nomme les «sans voix ». Bien sûr le calligraphe est aussi un auditeur attentif de ce que la personne souhaite exprimer. La justesse du message est à trouver entre la contribution individuelle qui s'exprime et la portée universelle qu'elle peut suggérer dans la foule.

Les ombres

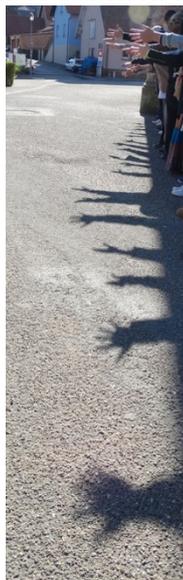
Ages	Matériel	Durée	Gestes barrières	Nettoyage/ désinfection	Lieu
Tout public	Spécifique	Indéterminée	Nécessite une maîtrise des gestes	Aucune	Int / Ext

On peut jouer avec les ombres (petites ou grandes) via un castelet cf le lien ci-dessous

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-manuelles-et-dexpression-techniques-plastiques-et-scientifiques/activites-damenagement/mini-theatre-dombre>

Mais on peut également profiter du soleil pour fabriquer des ombres corporelles. Essayer les ombres à différents moments de la journée, privilégier la première partie de matinée ou la seconde partie d'après-midi.

Avec un accessoire, seul-e ou à plusieurs sans se toucher. Imaginer un roman photo...





Les marionnettes

Ages	Matériel	Durée	Gestes barrières	Nettoyage/ désinfection	Lieu
Tout public	Rien	Indeterminée	Nécessite une maîtrise des gestes	Désinfection avant, pendant et après	Int / Ext



Chaque participant·e fabrique sa marionnette rapidement : marionnette chaussette ; silhouette sur bâton ; utilisation détournée d'objets courants (cuillère, scotch, parapluie, journal ...) ; marionnette peinte sur la main ; avec des éléments naturels ; marionnette légume (pomme de terre sculptée, poireau...), pour cette dernière technique, attention au gaspillage !

Phase de jeu : favoriser des temps de jeu sans castelet

Exemple de situations de jeu : par petits groupes de 3, interview de chaque marionnette (personnage, trait de caractère, famille, histoire...) ; puis identification d'un point commun aux 3 marionnettes, par exemple un événement qui permet la rencontre et de s'essayer à de courtes saynètes.

La marionnette peut être un objet tiers très intéressant pour évoquer ses ressentis sur la période actuelle, les questions qu'elle évoque, sur les craintes ...

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/marionnettes-et-marottes>

Autres marionnettes

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-manuelles-et-dexpression-techniques-plastiques-et-scientifiques/activites-de-creation-dobjets-et-de-jouets/fabrication-pour-jouer-marionnette-pique-brochette>

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-manuelles-et-dexpression-techniques-plastiques-et-scientifiques/activites-de-creation-dobjets-et-de-jouets/fabrication-pour-jouer-marionnette-journal>



Les masques

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/des-gestes-et-des-masques>

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/comprendre/pour-la-culture-dans-leducation/masques-peints-sur-le-visage>

Les jeux de parole

La brève rencontre

Un concept pédagogique qui répond à trois objectifs :

1. Permettre à chaque participant et participante de se mettre en disponibilité.
2. Constituer le collectif, passer de l'individu au collectif de manière progressive.
3. Créer du lien plus ou moins symbolique avec l'objet qui réunit le groupe.

C'est un temps court (15 à 30 min) en introduction de séance. Les formes et supports peuvent être extrêmement variés (mots inducteurs - cadavre exquis - acrostiche - mise en mouvement des personnes - approche plastique...)

Exemples :

- Sous la forme d'un 4 coins. « ce matin je me sens » : joyeux.euse ; fatigué·; impatient-e ; dynamique
- Individuellement, imaginer avec son visage et son corps une photo de la représentation qu'on se fait d'un virus
- Par 2 : partager un souvenir de la veille, quelque chose qui nous a ravi, un projet qui nous tient à coeur (2 à 3 rencontres différentes)
- Par 3 : faire une image corporelle de ce que suggère le mot « confinement »
- Collectivement on se montre les images corporelles

il faudra bien entendu veiller à permettre le respect des gestes de sécurité surtout lors des rencontres, ce dont on peut profiter pour proposer plusieurs approches ludiques

- Des jeux avec la voix, parler très fort à 5 mètres, puis de moins en moins fort au fur et à mesure qu'on se rapproche jusqu'au mètre de distance.
- Des petits jeux dramatiques avec des contraintes qui vont induire des trouvailles créatives et faciliter l'appréhension

Jeu d'écriture

Ages	Matériel	Durée	Gestes barrières	Nettoyage/désinfection	Lieu
9 ans et plus	Peu	Entre une demi heure et une heure		Désinfection avant et après	Intérieur

Chaque participant.e reçoit le tableau ci-dessous. Le mot à deviner est choisi par chaque personne ou tiré au sort (si tirage au sort il peut y avoir 2 fois le même mot). Chaque joueur. écrit dans chaque case ce que lui évoque le mot (sans le citer) en suivant la tableau ci-dessous (exemple donné). À la fin chacun-e lit les éléments de son tableau et chacunE des autres essaye de deviner le mot.

<i>Contraire</i> sans iris ni prune, il n'y en a pas	<i>Presque comme une recette de cuisine »</i> une pincée de malice un doigt d'amour à brûler	<i>Définition</i> ce qui peut éclairer une personnalité
<i>Dans quelles circonstances est-il employé ?</i> Pour décrire quelque chose d'insaisissable qui caractérise une personne	Le mot à deviner REGARD	<i>Ça engage à</i> avoir des mirettes
<i>Associations d'idées</i> clair, perçant	<i>Ce qui le caractérise (doux, cruel, long, minuscule, élégant...)</i> noir ou séduisant	<i>Personnage ou animal</i> aigle

Chacun-e choisit l'ordre dans lequel il-elle dévoile chacun des 8 indices, le but étant de faire trouver le mot le plus tard possible mais de le faire trouver. Les personnes tentant de deviner notent chacune sur un post it le mot qu'elle pense avoir deviner.

Adaptations : Pour le tirage au sort, afin d'éviter la manipulation d'un chapeau ou panier ou boîte passant de main en main, écrire chaque mot sur une feuille de papier pliée en deux et collée au sol par l'animat-eur·rice. Chaque enfant, avec son pied, ouvre la feuille et découvre le mot à faire deviner.

Chacun-e a son propre stylo, s'il est au centre de loisirs , il sera désinfecté avant et après.

Retrouvez d'autres idées d'activités et des réflexions pédagogiques sur le site



<https://yakamedia.cemea.asso.fr/>